Nintendo Switch · 3DS · 2DS · eShop · Retro

12/20 · Ausgabe 284 · € 5,50

N-ZONE

DEUTSCHLANDS GROSSES NINTENDO-MAGAZIN · WWW.N-ZONE.DE

4 194373 905508 12

Österreich € 6,20; Schweiz sfr 8,80; Benelux € 6,50; Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 7,20

PIKMIN 3 DELUXE

Mit Test und Tipps zum Wuselspiel!

MARIO KART LIVE: HOME CIRCUIT

Ausprobiert – Das perfekte Weihnachtsgeschenk?

TEST POKÉMON SCHWERT & SCHILD: DIE SCHNEELANDE DER KRONE

Die zweite Erweiterung im großen Check: Alles zu den neuen Pokémon, frischen Gebieten und den Dynamax-Abenteuern!

Euer Lieblings-Magazin auch digital lesen!

N-ZONE gibt es in allen Variationen:

Ihr müsst euch nur noch entscheiden, wie ihr euer Lieblings-Magazin lesen wollt: in gedruckter oder digitaler Form, einzeln oder im Abo.

Einfach, bequem, flexibel und immer dabei.

Oder wollt ihr mal ein anderes Magazin ausprobieren?

Alle Magazine gibt es für Tablet, Smartphone, im Browser und klassisch am Kiosk.

shop.computec.de

Oder einfach in eurem Store nach dem Namen des Magazins suchen.

Available on the App Store · JETZT BEI Google Play

Ein Angebot der COMPUTEC MARQUARD MEDIA GROUP

HERZLICH WILLKOMMEN, liebe Nintendo-Fans!

Überraschung! Da veröffentlicht Nintendo mal eben nach der letzten Partner-Direct den Titel Control über die Cloud – das mussten wir natürlich noch ins Heft packen! Dabei ist die Dezember-Ausgabe der N-ZONE ohnehin schon zum Bersten gefüllt mit allerlei spannenden Tests, etwa zu Pikmin 3 Deluxe, Jurassic World Evolution und natürlich Pokémon Schwert & Schild: Die Schneelande der Krone. Corona hin oder her, vor dem Jahresende lassen sich eben weder Nintendo noch andere Hersteller lumpen und schicken ganz viele Titel ins Rennen um das Weihnachtsgeschäft. Welche bei euch einen Platz unter dem Christbaum verdienen, entnehmt ihr dem umfangreichen Review-Bereich dieser Ausgabe! So ganz auf einen Ausblick auf kommende Hit-Kandidaten können und wollen wir aber auch dieses Mal nicht verzichten, weshalb die Vorschau zum Shooter Prodeus auf Action-Freunde wartet, auch der Magazin-Bereich hält mit unserem Check zu Mario Kart Live: Home Circuit, einer Kolumne zu Retro-Spielen und tollen Tipps für gemeinsame Spieleabende mit Freunden und Familie viel zum Schmökern bereit. Welche Nintendo-Spiele werden euch zum Ende eines Jahres beschäftigen? Ein Titel, der auf jeden Fall zu den Anwärtern auf einen Hit zählt, aber leider etwas zu spät kam, um in dieser Ausgabe aufzutauchen, ist Hyrule Warriors: Zeit der Verheerung. Im nächsten Heft aber werden wir umfassend zum neuen Zelda-Abenteuer berichten, versprochen!

Ein Teil dieser Ausgabe der N-ZONE und das nächste Heft werden nun übrigens wieder zum großen Teil im Homeoffice produziert, um die Sicherheit und Gesundheit aller Mitwirkenden sicher zu stellen. Damit haben wir bereits im Frühjahr Erfahrung gesammelt und auch nun, im zweiten Lockdown werden wir alles dafür tun, eine rundum lesenswerte N-ZONE abzuliefern. Also, liebe Leser, bleibt oder werdet alle gesund, macht es euch daheim gemütlich, schmeißt die Nintendo Switch an und kommt gut durch den ungemütlichen Winteranfang!

Viel Vergnügen mit der neuen Ausgabe wünscht

euer N-ZONE-Team!

ZAHLEN & FAKTEN 12/2020

Gaststar der Ausgabe
Wer schon länger die N-ZONE liest, der kennt natürlich Christoph Kraus! Der liebe Ex-Kollege hat für diese Ausgabe zwei Tests beigesteuert – mit seiner Expertise für TV-Formate und Nintendo-Spiele stand es außer Frage, dass er Wer wird Millionär? und Schlag den Star – Das 2. Spiel bewertet!

Verschollene Schätze
Bei der Neuordnung und dem Umräumen des Verlagsarchivs sind uns einige besondere Nintendo-Schätze in die Hände gefallen, darunter zum Beispiel originalverschweißte Versionen der Mario-Artist-Reihe für 64DD – die Hardware wurde nur in Japan veröffentlicht! Schund war aber auch viel dabei: Zum Beispiel das Wii-Spiel zum Musical Grease. Schon merkwürdig, was es alles gibt …

HEFTINHALT 12/2020

START

Editorial 03

Heftinhalt 04

Aktuelles 06

MAGAZIN

Die besten Koop-Spiele für die ganze Familie: Gemeinsam Spaß haben 14

Wieso die Turrican-Collection genau meinen Nerv trifft (Kolumne)... 18

Mario Kart Live: Home Circuit – ausprobiert! 20

VORSCHAU

Prodeus 24

Termine 26

TEST

Team & Meinungsmache 28

Pikmin 3 Deluxe 30

Pokémon Schwert & Pokémon Schild: Die Schneelande der Krone 36

Control Ultimate Edition: Cloud Version 42

Jurassic World Evolution: Complete Edition 46

Wer wird Millionär? 50

Schlag den Star – Das 2. Spiel 52

Okunoka Madness 54

Prinny 1+2: Exploded and Reloaded .. 56

The Survivalists 58

What the Fork 60

Mad Rat Dead 62

A Short Hike 64

Carto 66

The Jackbox Party Pack 7 68

Super Smash Bros. Ultimate – DLC 7 (Nachspiel) 70

Topspiele 72

SERVICE

Pikmine 3 Deluxe – Tipps 76

RETRO

Tetris 80

N-ZONE Zeitreise 84

COMMUNITY

Interaktiv 86

Leserbriefe 92

FINALE

Thema des Monats 96

Ausblick/Impressum 98

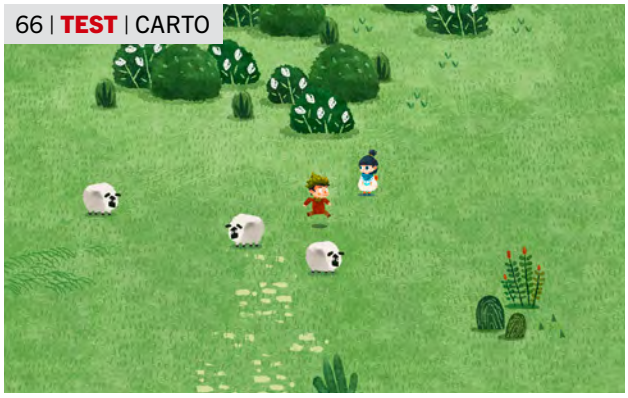
20 | MAGAZIN | MARIO KART LIVE: HOME CIRCUIT

46 | TEST | JURASSIC WORLD EVOLUTION

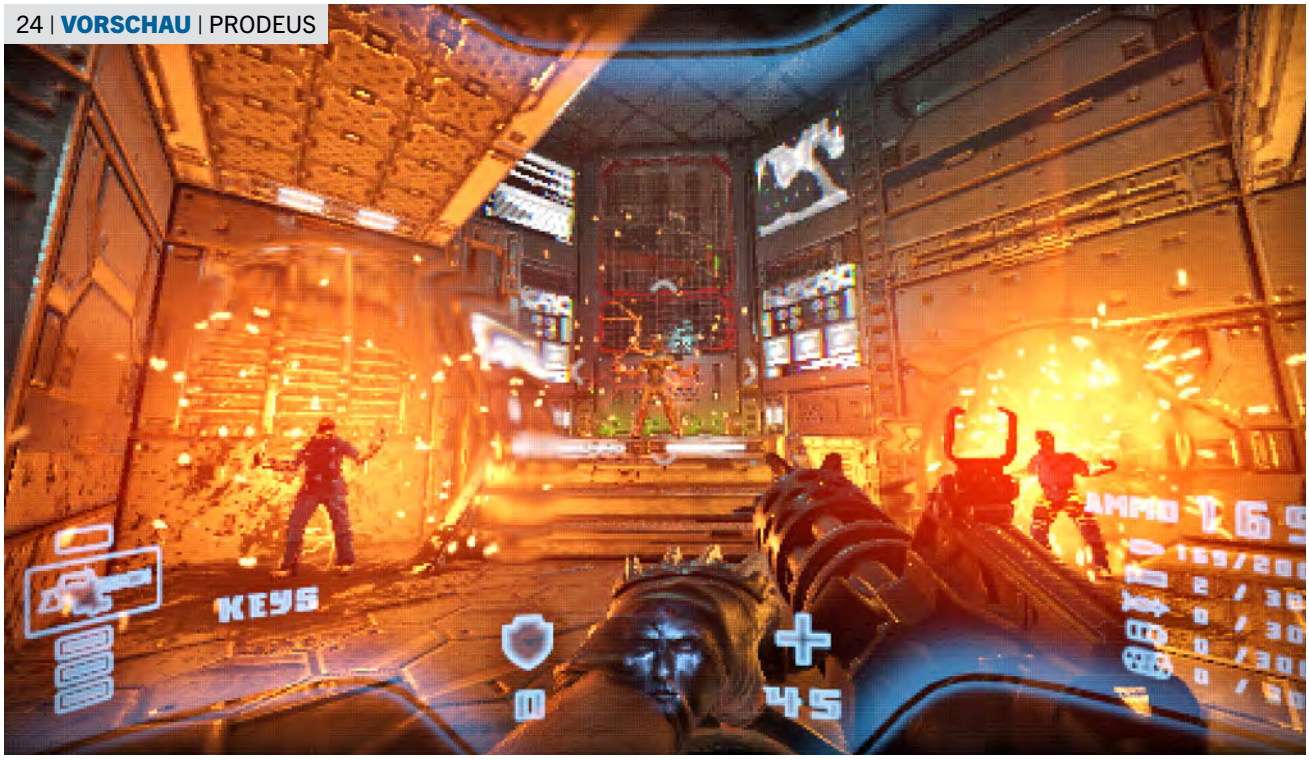
64 | TEST | A SHORT HIKE

42 | TEST | CONTROL

66 | TEST | CARTO



24 | VORSCHAU | PRODEUS



Was gibt es Neues in der Welt der Videospiele? Auf diesen Seiten halten wir euch Monat für Monat mit den interessantesten und wichtigsten Neuigkeiten auf dem Laufenden.

NINTENDO DIRECT MINI:
PARTNER SHOWCASE – OKTOBER 2020

In einer neuen Mini-Direct hat Nintendo abermals die Spiele von Drittherstellern in den Fokus gerückt, die in nächster Zeit für die Nintendo Switch erscheinen.

Wie schon seit einiger Zeit üblich, präsentierte Nintendo Ende Oktober erneut im Rahmen einer Mini-Direct einige Spiele von Drittherstellern für die Nintendo Switch. Unter dem Titel "Nintendo Direct Mini: Partner Showcase – Oktober 2020" stellte das japanische Unternehmen in knapp 20 Minuten insgesamt 13 Games vor, die entweder 2021 oder noch im aktuellen Jahr erscheinen beziehungsweise teilweise bereits erhältlich sind. Laut Nintendos eigener Aussagen handelt es sich um den letzten Partner Showcase in 2020. Den Auftakt bildete das Japano-Rollenspiel Bravely Default 2, das am 26. Februar 2021 für die Switch erscheint. Im Video wurden die vier Helden, unterschiedliche Klassen, die Spielwelt (der Kontinent Excillant) und noch vieles mehr vorgestellt. Außerdem gab man bekannt, dass auf Grundlage des Feedbacks zur Demoversion vom März 2020 Anpassungen vorgenommen werden. Vorbestellungen sind im eShop bereits möglich. Es folgte das Farm-Aufbauspiel Story of Seasons: Pioneers of Olive Town. Der Release ist für den 26. März 2021 geplant. Hier übernehmt ihr den Hof eures Großvaters, der von Wald überwuchert ist und den ihr von Grund auf nach euren Vorstellungen neu aufbaut. Zudem freundet ihr euch mit euren Nachbarn an und baut Beziehungen auf, auch Heirat ist möglich. Für die Veröffentlichung im Frühjahr 2021 ist das Aufbaustrategiespiel Surviving the Aftermath geplant. Im Game müsst ihr in einer postapokalyptischen zerstörten Welt eine sichere Zuflucht aufbauen. Bereits am 03. Dezember 2020 erscheint das Ubisoft-Action-Adventure Immortals: Fenyx Rising, das in vielerlei Hinsicht stark an The Legend of Zelda: Breath of Wild erinnert und in der griechischen Mythologie angesiedelt ist. Ebenfalls gezeigt wurden das bereits erschienene Bakugan: Champions of Vestroia sowie das kartenbasierte Roguelite-Scifi-Spiel Griftlands: Nintendo Switch Edition, das im Sommer 2021 erscheinen soll. Auch schon erscheinen ist das humorvolle Aufbauspiel Tropico 6 Nintendo Switch Edition. Noch ohne konkretes Releasedatum, vermutlich aber für 2021 geplant, ist Hitman 3: Cloud Version. Das Spiel wird übers Internet auf die Switch gestreamt. Vor dem Kauf eines sogenannten "Zugangstickets" muss deswegen die Verbindung per App geprüft werden. Gleiches gilt für Control Ultimate Edition: Cloud Version, das bereits erhältlich ist und ebenfalls gestreamt wird. No More Heroes und No More Heros 2: Desperate Struggle wurde in der Direct ebenfalls gezeigt und sind bereits erhältlich, No More Heroes 3 soll 2021 auf den Markt kommen. Bei Part Time UFO (bereits erhältlich) von HAL Laboratory schlüpft ihr in die Rolle eines kleinen Ufos, helft den Menschen, absolviert verschiedene Modi und erzielt den Highscore. Zuletzt präsentierte Nintendo Hyrule Warriors: Zeit der Verheerung (20. November 2020). Im Spiel könnt ihr die Titanen aus Breath of the Wild kontrollieren, außerdem steht eine Demoversion im eShop zur Verfügung.

ERSTES FIRE EMBLEM KOMMT FÜR SWITCH

Nintendo hat eine Neuauflage des allerersten Fire Emblem für die Switch angekündigt. Das Remake soll nur für begrenzte Zeit im eShop angeboten werden.

Nintendo ist geradezu bekannt für den besonderen Hang zum Thema Retro und damit zu Neuauflagen von alten eigenen Spielen. Bestes Beispiel ist da zuletzt wohl Super Mario 3D All-Stars, eine Collection mit Ports der Klassiker Super Mario 64, Super Mario Sunshine und Super Mario Galaxy für die Switch. Verantwortlich für die technische Umsetzung der Emulation ist NERD (Nintendo European Research & Development) mit Sitz in Frankreich. Genau dieses Team arbeitet auch an der Neuauflage des allerersten Fire Emblem für die Hybridkonsole – eben jenes Remake kündigte Nintendo nämlich kürzlich an! Fire Emblem: Shadow Dragon and the Blade of Light erschien ursprünglich im Jahr 1990 ausschließlich in Japan. Die neue Version kommt nun international auf den Markt und zwar in englischer Sprache. Auf eine deutsche Übersetzung müssen Nintendo-Fans hierzulande allerdings verzichten, auch in Deutschland erscheint das Spiel ausschließlich auf Englisch. Das Remake wurde aufpoliert und verfügt nun über nützliche neue Features wie die Möglichkeit, bei Kämpfen zurückzuspulen. Ab 04. Dezember 2020 (Freitag) ist das erste Fire Emblem im eShop der Switch digital zum Download erhältlich. Wie auch Super Mario 3D All-Stars bietet Nintendo das Game nur bis zum 31. März 2021 an, danach soll der Titel aus dem Switch-Onlineshop verschwinden. Fire Emblem: Shadow Dragon and the Blade of Light kommt außerdem als limitierte 30th Anniversary Edition auf den Markt und enthält in dieser Variante viele zusätzliche Goodies.

SUPER NINTENDO WORLD ERÖFFNET 2021

Ein weiteres Mal wurde die Eröffnung des Freizeitparks wegen der Pandemie verschoben.

Die Coronavirus-Pandemie hält die Menschheit weiter auf Trab. Das betrifft alle möglichen Bereiche des täglichen Lebens; auch die Eröffnung des ersten Nintendo-Freizeitparks in Japan ist da keine Ausnahme. Eigentlich sollte der neue Park zu diesem Zeitpunkt bereits eröffnet sein, erst im Sommer plante Universal noch mit der Eröffnung im Herbst 2020. Nun gab man bekannt, dass der Start aufs Frühjahr 2021 verlegt wurde. Der soll einhergehen mit strikten Hygienemaßnahmen. Schon Mitte Oktober öffnete immerhin ein Café seine Pforten, dass sich außerhalb des Areals von Nintendo World befindet und Essen sowie Trinken in Mario- und Luigi-Designs verkauft. Auch ein Geschäft mit Merchandise befindet sich im Café.

N-ZONE-STECKBRIEF #63

Wider den Mainstream: An dieser Stelle präsentieren wir Nintendo-Helden abseits des Rampenlichts, die trotzdem die Aufmerksamkeit der Fans verdient haben.

NAME:
Ridley

ERSTER AUFTRITT:
Metroid (1986)

PROMINENTESTER AUFTRITT:
Super Metroid (1994)

BESONDERE EIGENSCHAFTEN:
In seiner halb-organischen, halb-mechanischen Form als Meta-Ridley verfügt er über mächtige Waffen wie einen Bombenwerfer und Flammenwerfer.

KURZBIOGRAFIE:
Ridley ist der Erzfeind von Samus Aran, Kommandant der Weltraumpiraten und wegen eines Angriffs auf die Kolonie K-2L, in der Samus als kleines Kind lebte, für den Tod von Samus' Eltern hauptverantwortlich. Durch sein drachenartiges Äußeres wirkt Ridley zwar zuweilen wild und plump, das trifft aber nicht zu. Stattdessen glänzt der Bösewicht durch berechnende Intelligenz und eine sehr flotte Reaktionsfähigkeit. Nachdem Samus ihn im Kampf fast getötet hat, überlebt er nur, indem emsige Weltraumpiraten ihn in Form von Mecha-Ridley am Leben erhalten. Nachdem Samus auch diesen Prototypen zerstört, bauen die Piraten Ridley schließlich zum mächtigen Meta-Ridley um.

TRIVIA:
Bei Metroid Prime erfährt man in einem Logbuch, dass Ridley nur ein Codename ist. Tatsächlich heißt Samus' Erzfeind „männliche Lebensform 187". Die Zahl dürfte eine Anspielung auf den Paragraph 187 im kalifornischen Strafgesetzbuch sein. Darin geht es um Mord.

KOMMT DIE DREAMCAST MINI?

Sega arbeitet an weiteren Mini-Retro-Neuauflagen. Möglich wäre etwa auch eine Dreamcast-Variante.

Schon seit Jahren ist Retro ein Wachstumsmarkt. Das zeigte sich nicht zuletzt am riesigen Erfolg von NES sowie SNES Mini. Die geschrumpften Neuauflagen der ersten beiden Nintendo-Heimkonsolen erschienen 2016 beziehungsweise 2017 und erfreuten sich äußerst großer Beliebtheit. Auch einer der ehemals größten Konkurrenten, Sega, mischt am Markt mit und veröffentlichte bereits ein Mega Drive Mini. In einem Interview mit dem japanischen Videospielemagazin Famitsu sprach Yosuke Okunari, bei Sega verantwortlich für die Retro-Sparte, nun über das nächste Projekt. Laut ihm soll es um etwas Ähnliches gehen wie beim Mega Drive Mini, beispielsweise ein SG-1000 Mini oder Dreamcast Mini. Okunari stellte aber ebenfalls klar, dass sich Fans noch gedulden müssten.

KIRKHOPE FÜR MARIO-FILM

Der bekannte Komponist würde gerne die musikalische Begleitung des kommenden Mario-Films verantworten.

Der britische Komponist für Videospielmusik Grant Kirkhope ist vielen Nintendo-Fans sicherlich ein Begriff. Kirkhope machte sich vor allem zu Rare-Zeiten einen Namen, als er für die Musik von Spielen wie Banjo-Kazooie verantwortlich zeichnete. Zuletzt komponierte er beispielsweise den Soundtrack von Mario + Rabbids Kingdom Battle. In einem Podcast namens "Kiwi Talks" verriet der Brite nun kürzlich, dass er gerne die Komposition für den kommenden Mario-Animationsfilm übernehmen würde, der bei Illumination Studios in den USA entsteht. Im Podcast scherzte er über eine Petition, ihn zum Komponisten des Films zu machen – kurz darauf setzten eifrige Fans genau das bereits in die Tat um.

NEUE VIRTUAL CONSOLE FÜR SWITCH?

Darf man einem Post auf der Internetseite Reddit glauben, dann erwartet uns auf der Nintendo Switch nächstes Jahr eine brandneue Version der Virtual Console.

Spieler müssen auf der Switch auch mehrere Jahre nach Release immer noch auf viele Features verzichten. Ordner beispielsweise, einen Browser oder verschiedene Themes für das Homemenü. Auch die Virtual Console fehlt bis heute, wenngleich alte Nintendo-Spiele zumindest teilweise in anderer Form ihren Weg auf die Konsole gefunden haben. Darf man einem Post eines vermeintlichen Nintendo-Mitarbeiters bei Nintendo European Research & Development (NERD) auf Reddit Glauben schenken, könnte sich das allerdings nächstes Jahr ändern. So soll NERD schon vor einiger Zeit bei Nintendo die Programmiersprache "Lua" vorgestellt haben, mit deren Hilfe alte Spiele ohne großen Aufwand portiert werden können. Ursprünglich sollte diese Methode nur bei Nintendo Switch Online zum Einsatz kommen, zwischenzeitlich allerdings nutzte man "Lua" bereits für Super Mario 3D All-Stars und die kommende Neuauflage des ersten Fire Emblem. Angeblich soll das Ganze nun im kommenden Frühjahr bei einer brandneuen Virtual Console für die Switch eingesetzt werden. Dort soll man Spiele einzeln kaufen können, Online-Abonnenten sollten angeblich Zugriff auf die Spiele aus den NES/SNES-Bibliotheken erhalten. Dabei sollen alle möglichen alten Nintendo-Plattformen unterstützt werden, angeblich arbeitet NERD aktuell an einem breiten Lineup mit vielen Konsolen und Spielen. Diese sollen zahlreich von Nintendo selbst stammen, aber auch von diversen Drittherstellern. Mutmaßlich soll auch der Verkaufsstopp von 3D All-Stars und Fire Emblem zum 31. März 2021 damit zusammenhängen.

NEUE GERÜCHTE ZUR SWITCH PRO

Angeblich soll sich Nintendo bereits mit potenziellen Displayproduzenten für die Switch Pro treffen.

Immer wieder kursieren Gerüchte zu einer angeblichen Neuauflage der Switch in Form einer technisch verbesserten Variante. Das üblicherweise als "Switch Pro" bezeichnete Gerät soll dabei in vielerlei Hinsicht leistungsfähiger sein: Mehr Akkulaufzeit, mehr interner Speicher, mehr Arbeitsspeicher, mehr Prozessor- und Grafik-Leistung und nicht zuletzt ein besserer und größerer Bildschirm stehen dabei immer wieder im Mittelpunkt. Wie Economic Daily News aus Taiwan berichtet, soll Nintendo derzeit auf der Suche nach neuen Partnern für die Displayproduktion sein. Bisher setzt man hierfür bei der Switch auf Sharp und Japan Display Inc., angeblich aber sucht man einen neuen Hersteller. Grund dafür: Mutmaßlich will Nintendo bei der Switch Pro auf die Mini-LED-Technik setzen. Die ermöglicht eine präzisere Ausleuchtung des Bildschirms und dadurch einen besseren Kontrast. Gleichzeitig ist diese Display-Technologie besonders stromsparend, zudem vergleichsweise günstig in der Produktion. Wie Economic Daily News berichtet, hätte Nintendo kürzlich angeblich mit dem taiwanischen Hersteller Innolux verhandelt, die Produktion der neuen Bildschirme für die Switch Pro betreffend. Der General Manager des Unternehmens wurde darauf angesprochen, wollte Verhandlungen aber weder bestätigen noch dementieren. Laut ihm seien solche Besuche völlig normal und üblich. Verschiedenen Gerüchtequellen folgend soll der Release einer Switch Pro im nächsten Jahr anstehen.

KLAGE WEGEN JOY-CON-DRIFT

Eine Frau aus den USA verklagt Nintendo wegen Joy-Con-Drift zu einer Millionensumme.

Die Switch und der Joy-Con-Drift: Ein leidiges, gefühlt niemals enden wollendes Thema. Zahlreiche Joy-Cons beginnen, oftmals nur nach wenigen Monaten Gebrauch, willkürlich und eigenständig Eingaben des linken Analogsticks auszuführen. Das macht das Spielen mit den Controllern teils schwierig, mitunter sogar unmöglich. Nintendo ist sich des Problems bewusst. Eine Frau aus den USA hat sich aufgrund dieser Thematik nun dazu entschlossen, Nintendo zu verklagen – und zwar auf stolze 5 Millionen US-Dollar Schadensersatz! Nach eigenen Angaben haben die Joy-Cons ihres Sohnes, die der Switch beilagen, sowie zusätzlich erworbene Controller bereits wenige Monate nach Kauf begonnen, zu driften. Damit gesellt sich die Frau ein in eine ganze Reihe von Klagen gegen Nintendo wegen dieses Themas.

RETRO SUCHT MITARBEITER

Die Suche nach Spieletestern legt nahe, dass die Entwicklung gut voranschreitet.

Die texanischen Retro Studios sind den meisten Nintendo-Fans wohl bestens bekannt. Das zu Nintendo gehörende Studio zeichnet unter anderem für die Metroid-Prime-Reihe verantwortlich und arbeitet seit dem Entwicklungsneustart vor knapp zwei Jahren am aktuellen Ableger der Reihe, Metroid Prime 4. Für dieses Projekt engagiert Retro immer wieder hochranginge Veteranen aus der Branche. Nun befindet sich das Unternehmen auf der Suche nach einem Storyboard-Artist sowie Spieletestern. Letzteres legt die Vermutung nahe, dass Metroid Prime 4 mittlerweile im Zustand eines spielbaren Prototyps ist – andernfalls hätten zukünftige Spieletester nichts, nun ja, zum Testen. Außer Name und Logo ist zum Spiel bisher (leider!) noch nichts bekannt.

WEITERE SWITCH-SPIELE PER CLOUD

In Zukunft sollen noch weitere große Spiele per Streaming auf die Nintendo Switch kommen, die technisch besonders anspruchsvoll und beeindruckend sind.

Seit kurzem steht mit Control Ultimate Edition auch bei uns das erste Game per Streaming auf der Nintendo Switch zu Verfügung, alles Weitere dazu lest ihr in unserem Test in dieser N-ZONE-Ausgabe. Zuständig für die technische Umsetzung des Ganzen ist das taiwanische Unternehmen namens Ubitus K.K., das bereits 2007 gegründet wurde und sich von Anfang an auf Cloud-Gaming spezialisiert hat. Der CEO der Firma, Wesley Kuo, hat sich zur Zusammenarbeit mit 505 Games geäußert, dem Publisher von Control. "Wir werden unsere Bemühungen fortsetzen, mehr und mehr aufregende Titel in die Cloud zu bringen und mit Spielern auf der ganzen Welt zu teilen", so Kuo. Geplant sind also weitere technisch anspruchsvolle Games, die per Streaming ihren Weg auf die Nintendo Switch finden sollen. Das bestätigt auch eine offizielle Pressemitteilung, laut der Ubitus aktuell mit mehreren großen Entwicklern zusammenarbeitet, um deren Spiele auf die Switch zu bringen. Um welche Titel es dabei konkret geht, ist aber derzeit noch unklar. Bereits bekannt ist allerdings, dass voraussichtlich im kommenden Jahr Hitman 3 als Cloud-Version erscheint, das Spiel wurde in der Oktober-Ausgabe des Nintendo Direct Mini – Partner Showcase bereits angekündigt. Gerüchte gibt es zudem zu einer Streaming-Version von Resident Evil 3 Remake für die Switch. Wir sind gespannt, welche weiteren Titel Switch-Spieler in Zukunft erwarten.

NEUES SPIEL FÜR DEN UR-GAME-BOY!

Über 30 Jahre nach Release des Game Boy erscheint ein brandneues Spiel für den Nintendo-Handheld.

Vor über 30 Jahren ist der ursprüngliche Game Boy auf den Markt gekommen, genau genommen im Frühjahr 1989. Normalerweise erscheinen so lange Zeit nach Release keine neuen Spiele mehr für eine Konsole. Das gilt grundsätzlich auch für den Game Boy, was beispielsweise Games von Nintendo angeht oder von den großen Entwicklerstudios und Publishern. Unabhängige kleinere Entwickler und Fans jedoch hauchen alten Plattformen auch Jahrzehnte nach Release gerne noch mit neuen Spielen erneutes Leben ein. Beispielsweise mit dem Rollenspiel Dragonborne! Der Titel erscheint für umgerechnet rund 36 Euro sogar auf einer klassischen Game-Boy-Cartridge, und zwar ganz normal spielbar auf dem Original-Handheld. Für das Spiel auf Modul inklusive gedruckter Anleitung und klassischer Verpackung werden knapp 60 Euro fällig. Wer nur das Spiel zocken möchte, kann auch zur digitalen Variante für Emulatoren greifen, die mit rund 13 Euro zu Buche schlägt. Veröffentlichung und Versand des RPGs sind für Januar 2021 geplant. Bei Dragonborne übernehmt ihr die Rolle des Protagonisten Kris, der in der Spielwelt Argon auf der Suche nach seinem vermissten Vater Kurtis ist, dem großen Drachentöter. Ihr absolviert zahlreiche Dungeons und schlagt euch in rundenbasierten Kämpfen durch die Gegnerhorden. Das ganze Abenteuer soll in rund sechs bis sieben Stunden durchspielbar sein.

APEX LEGENDS VERSCHOBEN

Der Battle-Royale-Shooter von EA Games erscheint doch nicht mehr dieses Jahr.

Bereits im Sommer, genauer gesagt im Juni, was normalerweise E3-Zeit ist, kündigte Elecronic Arts den Battle-Royale-Shooter Apex Legends für die Nintendo Switch an. Dabei war der Release ursprünglich für den Herbst 2020 geplant, das Spiel hätte also bereits erscheinen sollen oder zumindest demnächst. Nun allerdings gab der Game Director des Spiels, Chad Grenier, bekannt, dass der Release aufs nächste Jahr verschoben wurde. Das Team braucht noch mehr Zeit für die Portierung, so Grenier, immerhin sei 2020 völlig anders verlaufen, als man es erwartet habe. Damit meint er die weiterhin anhaltende Coronavirus-Pandemie. Weiterhin aber dürfen Switch-Spieler auf der Nintendo-Konsole Crossplay und sämtliche Inhalte und Features von anderen Plattformen erwarten. Immerhin wird das Spiel seit Beginn der siebten Saison am 04. November 2020 auch auf Steam für den PC angeboten – dieser Plan musste also nicht aufgeschoben werden.

WARIOS SINNLOS-WISSEN

Völlig durcheinander, einhundertprozentig nerdgeprüft und durch die Bank komplett irrelevant: Wario plaudert aus dem Nähkästchen und verrät, was man sich auf keinen Fall merken sollte!

1411: Seht euch einmal den Himmel an, wenn ihr in Animal Crossing: New Horizons einen Mitspieler von einer anderen Insel in euer Domizil kommen lasst. Nach der Fluganreise sieht man noch tatsächlich die Kondensstreifen der Flugmaschine!

1412: In Level 7-1 bei Donkey Kong Country Returns 3D kann man im Hintergrund der Spielwelt überraschenderweise Mr. Game & Watch entdecken.

1413: Donkey Kong Jet Race heißt in anderen Teilen der Welt Donkey Kong Barrel Blast und sollte ursprünglich nicht für die Wii, sondern für den Gamecube erscheinen und mit dem Bongo-Controller gespielt werden. Angekündigt wurde es in dieser Form als DK: Bongo Blast.

1414: Pippi Lindgren, eine für kurze Zeit spielbare Figur in Earthbound Beginnings, hat den Vornamen von Pippi Langstrumpf und den Nachnamen deren Erfinderin, Astrid Lindgren. Ebenfalls ähnlich wie Pippi Langstrumpf ist sie bekannt als extrem starkes Mädchen.

1415: Das Game&Watch-Spiel Judge wurde kurz nach der Erstveröffentlichung nochmals in einer korrigierten und optisch anders gefärbten Version released. Warum korrigiert? Das Spiel verfügte ursprünglich über einen Bug im Mehrspieler-Modus, durch den in manchen Fällen die Punkteverteilung an die Spieler schlichtweg falsch und unfair erfolgte.

1416: Zwar zählt die Super-Smash-Bros.-Serie nicht zum geschichtlichen Kanon der regulären Nintendo-Spieleserien, allerdings erfährt man durch ein Gespräch zwischen Naturgöttin Viridi und Engelsbuben Pit aus Kid Icarus Uprising, was nach den Ereignissen des eben genannten Titels mit dem Finsteren Pit geschehen ist. Der arbeitet nun im Auftrag von Naturgöttin Viridi!

1417: Sieht man sich Super Mario Bros. 3 einmal genauer an, so müsste jedem auffallen, dass das Spiel förmlich von Anspielungen strotzt, die den Eindruck erwecken, Marios Abenteuer wäre einzig ein Bühnenstück: ein Bühnenvorhang, an Seilen hängende Blöcke, festgeschraubte Plattformen und vieles mehr. Hat Mario in Teil 3 gar kein reales Abenteuer erlebt?

1418: Die ersten Bewegtbild-Eindrücke zu New Super Mario Bros. unterscheiden sich in einigen Aspekten doch deutlich vom fertigen Produkt. So war es Gegnern wie einem Gumba beispielsweise möglich, den Mega-Pilz aufzusammeln und selbst dadurch auf Übergröße anzuwachsen – was eigentlich nur dem Spieler selbst möglich ist!

1419: Die japanische Version von Metroid Fusion verfügt über sechs weitere Bilder beim Durchspielen mit bestimmten Spielzeiten oder der Item-Fundrate. Diese sechs Bilder zeigen vor allem Ausschnitte aus der Kindheit von Samus Aran, zum Beispiel den Angriff ihres Erzfeindes Ridley auf ihre Eltern oder ihre Verbindung zum Volk der Chozo.

1420: Drückt man während des Startvorganges bei Pikmin 2 verschiedene Buttons, so ändert sich der Startbildschirm. Es erscheinen Gegner wie der Punktkäfer auf dem Bildschirm, manchmal lässt sich der Widersacher sogar selbst steuern oder die Pikmin-Horde formt den Nintendo-Schriftzug.

PAULA | Social Media
Event-Nerd

LUKAS | Games Aktuell
SciFi-Nerd

VERONIKA | E-Commerce
CosPlay-Nerd

WILLI | PCGH
Video-Nerd

TANJA | PC Games MMore
MMORPG-Nerd

JOHANNES | N-Zone
Nintendo-Nerd

MATTHIAS | PC Games
Action-Nerd

ALECO | PCGH
VR-Nerd

SASCHA | play⁴, PC Games
Fantasy-Nerd

Folgt uns:

Wir lieben es.

Wir leben es.

- Lieblingsthemen: Gaming. IT. Entertainment.
- Mehr Stories. Mehr Hintergründe. Mehr Herz.
- Gründlicher. Übersichtlicher. Unterhaltsamer.
- Magazine. Apps. Webseiten. Streams. Podcasts. Und mehr.

Computec Media.
Von Nerds für Nerds.

COMPUTEC
MARQUARD MEDIA GROUP

shop.computec.de | Oder in eurem Store nach dem Magazin-Namen suchen:

DIE BESTEN KOOP-SPIELE FÜR DIE GANZE FAMILIE: GEMEINSAM SPASS HABEN

Während es draußen kühler wird, laufen die Spielekonsolen in Deutschlands Wohnzimmern vermehrt auf Hochtouren. Doch welche Titel eignen sich eigentlich für Koop-Sessions mit der ganzen Familie? Unsere praktische Übersicht gibt Antworten!

Koop-Spiele gibt es mittlerweile wie Sand am Meer. Viele davon eignen sich jedoch nur bedingt für einen gemütlichen Abend mit der ganzen Familie. Die Gründe dafür sind vielfältig und reichen von einem Übermaß an Brutalität über einen zu hohen Schwierigkeitsgrad bis hin zum Fehlen von lokal spielbaren Koop-Modi. Schaut man genauer hin, gibt es dennoch zahlreiche Titel, die das Kriterium „familienfreundlicher Koop-Spaß“ mehr als verdient haben. Einige unserer Top-Favoriten stellen wir euch im Folgenden vor.

Sönke Siemens & Benedikt-Plass-Fleßenkämper

OVERCOOKED 2

In Overcooked 2 treffen sich bis zu vier Köche in ständig wechselnden Küchen, um dann gemeinsam Speisen zuzubereiten. Doch das ist leichter gesagt als getan, denn die Uhr tickt gnadenlos und die Kunden haben ständig wechselnde Essenswünsche. Um einen Level dennoch erfolgreich abzuschließen, sind vor allem zwei Dinge gefragt: Tempo und Koordination. Wer holt die Zutaten? Wer schnippelt das Gemüse? Wer löscht den Herd, wenn's mal wieder brennt? Welcher Weg führt am schnellsten zur Essensausgabe? Der hier gebotene Spaßfaktor ist immens und erhält weiteren Auftrieb, da man Zutaten in Teil zwei endlich auch von A nach B werfen kann. Weitere Pluspunkte gibt's für die völlig durchgeknallten Szenarien: Mal kocht ihr in den Gondeln schwebender Heißluftballons, mal an Bord schwimmender Flöße und mal in einer Zauberschule mit ständig verschwindenden Treppen. Tipp für Sparfüchse: Overcooked 2 gibt es als preisgünstiges Retail-Bundle mit dem ähnlich unterhaltsamen ersten Teil zusammen.

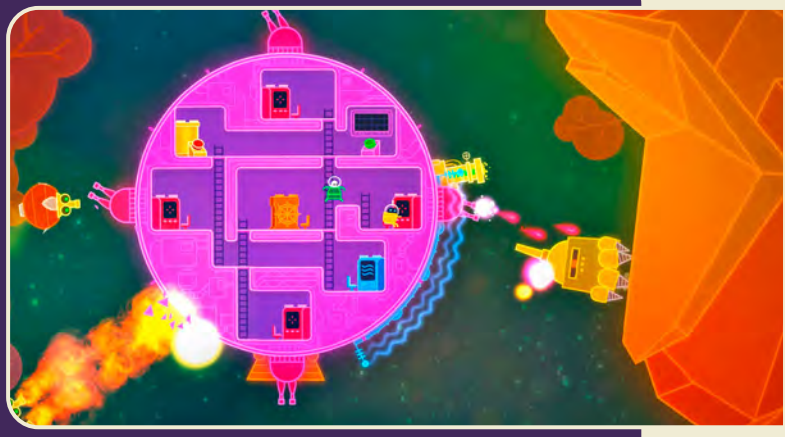
PREIS: CIRCA 20 EURO • USK: AB 6 JAHREN

Die Küchen in Overcooked 2 sind völlig verrückt. In diesem Level bekommt ihr es mit einer rotierenden Plattform zu tun. Bild: Ghost Town Games/Team 17

LOVERS IN A DANGEROUS SPACETIME

Eigentlich war Lovers in a Dangerous Spacetime ein kleines Experiment, das Spieldesigner Matt Hammill während eines Game Jams in den Sinn kam. Da das Koop-Konzept jedoch so gut funktionierte, führte Hammill die Entwicklung bis zur Marktreife fort. Herausgekommen ist ein knallbunter 2D-Weltraum-Shooter der etwas anderen Art. Heißt konkret: Vier Männchen steigen in ein Raumschiff und tuckern durchs Weltall. Alien-Angriffe lassen nicht lange auf sich warten! Es gilt nun, diese effizient abzuwehren. Dazu müssen alle Spieler schnell zwischen den Stationen im Schiff wechseln, um alle überlebenswichtigen Systeme unter Kontrolle zu behalten. Wollt ihr beispielsweise einen Blick auf die Sternenkarte werfen, muss ein Spieler zum Kartenraum eilen. Greifen Außerirdische an, solltet ihr schnell die Geschütztürme bemannen, die Schilde korrekt ausrichten und so weiter. Mit 16 Levels und einer Spielzeit von zirka sechs Stunden ist der Titel zwar nicht übermäßig lang, dafür aber von Anfang bis Ende ein waschechter Koop-Geheimtipp.

PREIS: CIRCA 15 EURO • USK: AB 12 JAHREN



Bei Lovers in a Dangerous Spacetime feiert ihr nur mit fortlaufender, gut koordinierter Arbeitsteilung Erfolge. Bild: Asteroid Base

YOSHI'S CRAFTED WORLD

Wie gestaltet man ein Hüpfspiel so, dass es im Team besonders viel Laune macht und Einsteiger trotzdem zu keinem Zeitpunkt überfordert? Die Entwickler von Yoshi's Crafted World versuchen es mit dem sogenannten Entspannt-Modus und treffen damit voll ins Schwarze. Denn sobald er aktiviert wird, wachsen Yoshi Flügel, die beim Überwinden von Sprungpassagen eine große Hilfe darstellen. Dazu gesellt sich ein praktischer Indikator, der das Ausfinden der zahlreichen Grinseblumen in jedem der 39 Levels spürbar erleichtert. Wer das liebevoll designte Koop-Abenteuer lieber etwas knackiger mag, startet dagegen gleich auf dem normalen Schwierigkeitsgrad durch und versucht obendrein, alle roten Yoshi-Münzen und Souvenir-Objekte zu finden. Wer erstmal reinschnuppern möchte: In Nintendos eShop steht eine kostenlose Demo parat. In den klassischen Yoshi-Spielen gab es übrigens noch keine Hilfefunktionen!

PREIS: CIRCA 45 EURO • USK: AB 6 JAHREN

Zu zweit durchs Blumenbeet: Die Levels in Yoshi's Crafted World sehen aus, als wären sie eben erst gebastelt worden. Bild: Ghost Good-Feel/Nintendo

SUPER MARIO PARTY

Elf Ableger auf Nintendo-Plattformen hat die bekannte Mario-Party-Reihe seit ihrem Debüt im Jahr 1998 bereits hervorgebracht. Einer der unterhaltsamsten und Koop-freundlichsten ist zweifelsohne Super Mario Party für die Nintendo Switch. Vor allem der brandneue, mit bis zu vier Teilnehmern spielbare Floßfahrt-Modus entpuppt sich als Riesengaudi und profitiert – genau wie viele der 80 Minispiele – vom Einsatz der Bewegungssteuerung. Koop-Enthusiasten werden es zudem begrüßen, dass man auch im Brettspiel-Modus Teams bilden kann, um der KI eins auszuwischen. Ziemlich witzig ist darüber hinaus Toads Freizeitraum, in dem sich zwei Switch-Konsolen koppeln lassen, um die Action bei ausgewählten Minispielen auf zwei Bildschirmen zu erleben. Zwar dürften die wenigsten zwei Switch-Konsolen im Haushalt haben, solltet das aber bei euch der Fall sein, probiert den Freizeitraum einfach mal aus!

PREIS: CIRCA 45 EURO • USK: AB 0 JAHREN

Die meisten Minispiele von Super Mario Party sind in unter einer Minute abgehakt. Teampunkte gibt's dann passend zur Platzierung. Bild: Nintendo

KEEP TALKING AND NOBODY EXPLODES

Hier ist der eine Blick über den Tellerrand abseits der Switch-Titel: Ja, es handelt sich um ein VR-Spiel, allerdings ein so spaßiges. dass wir es euch auch in der N-ZONE nicht vorenthalten wollen. Keep Talking and Nobody Explodes stammt aus der Feder von Steel Crate Games und ist für PS VR und gängige PC-VR-Headsets erhältlich. Der Koop-Titel konfrontiert Spieler mit einer tickenden Zeitbombe! Das Gemeine dabei: Den Sprengsatz an sich sieht nur der Träger des VR-Headsets. Alle anderen sitzen neben ihm und müssen ein umfangreiches Handbuch wälzen und dieses nach „Entschärfungshinweisen" durchsuchen. Mit anderen Worten: Die Gruppe kann die Detonation der Bombe nur verhindern, wenn eine ständige (und produktive) Kommunikation aller Beteiligten stattfindet. Unbedingt ausprobieren! Das Handbuch selbst wird übrigens wahlweise auf dem Fernseher dargestellt oder lässt sich kostenlos unter www.bombmanual.com herunterladen und ausdrucken.

PREIS: 15 EURO • USK: NICHT GEPRÜFT

Ein falscher Handgriff, und es knallt: Beim VR-TV-Hybriden Keep Talking and Nobody Explodes müsst ihr im Team tickende Bomben entschärfen. Bild: Steel Crate Games

SNIPPERCLIPS: ZUSAMMEN SCHNEIDET MAN AM BESTEN AB!

Das Spielprinzip von Snipperclipps ist schnell erklärt: Die Helden Slip und Clip müssen verschiedene Herausforderungen meistern, indem sie die Form ihres Körpers immer wieder durch Zuschneiden anpassen. Will Snip beispielsweise einen Basketball in einem Korb versenken, kann Clip eine Art Trichter in Snips Körper schnipseln. Keine Sorge: Weh tun sich die beiden dabei nicht, zumal sie auf Knopfdruck jederzeit ihre ursprüngliche Form zurückerlangen. Nebst den überaus kreativen Herausforderungen der Zwei-Spieler-Kampagne warten weitere Kopfnüsse im Party-Modus. Hier können dann sogar bis zu vier Teilnehmer gemeinsam an einer Lösung knobeln. Wichtig für Interessierte: Am besten die Plus-Variante kaufen, zumal diese noch 40 weitere Levels enthält. Snipperclips war eines der Launch-Spiele der Nintendo Switch und ist recht fix in Vergessenheit geraten – zu Unrecht, denn gemeinsam macht das Spiel echt viel Laune!

PREIS: CIRCA 20 EURO • USK: AB 0 JAHREN

Nintendos Snipperclips ist von A bis Z auf Zusammenarbeit getrimmt. In der Plus-Variante gibt's noch mal vierzig weitere Levels obendrauf. Bild: Nintendo

JUST DANCE 2020

Bis zu sechs Spieler schwingen in Just Dance 2020 zu bekannten Chart-Hits das Tanzbein und kommen dabei in der Regel ordentlich ins Schwitzen. Am meisten Spaß macht das erfahrungsgemäß in den Versionen mit Kameraunterstützung (sprich: auf PS4 und Xbox One), zumal das Spiel nach jedem Song die Eskapaden der zappelnden Meute in kurzen Videofetzen zusammenfasst. Aber auch mit den Joy-Cons der Switch oder der Just-Dance-Controller-App, die das Smartphone zum Controller umfunktioniert, dreht Just Dance 2020 ordentlich auf. Ebenfalls erwähnenswert: Kinder dürfen sich in einem maßgeschneiderten Kids-Modus austoben, Fitness-Begeisterte dagegen im Sweat-Modus, wo ein Algorithmus bereits verbrannte Kalorien mitzählt. Schade nur, dass einmal mehr nur 40 neue Songs an Bord sind und der Preis für eine einjährige Mitgliedschaft bei Just Dance Unlimited mit 25 Euro etwas zu hoch angesetzt wurde. Eine kostenlose Demo ist auf allen Systemen verfügbar, am 12. November erscheint Just Dance 2021.

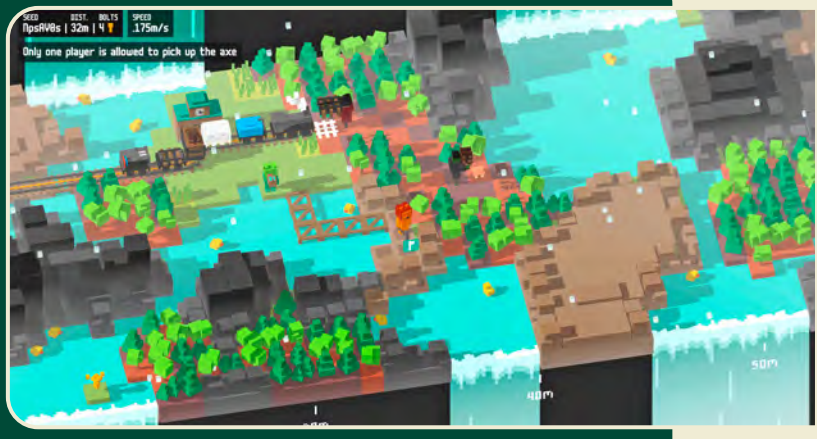
PREIS: CIRCA 60 EURO • USK: AB 0 JAHREN

Kalorienverbrennender Familienspaß: Bis zu sechs Spieler können bei Just Dance 2020 zusammen neue Punkterekorde knacken. Bild: Ubisoft

UNRAILED!

Das Spielprinzip von Unrailed! ist so simpel wie genial: Ein Zug setzt sich in Bewegung und tuckert von links nach rechts durch eine kunterbunte, isometrisch dargestellte Pixellandschaft. Das Problem: Bereits nach kurzer Zeit gehen der Bahn die Schienen aus und sie droht zu entgleisen. Damit genau das nicht passiert, müssen bis zu vier Spieler die Ressourcen (Holz und Steine) in der Umgebung abbauen, zu einem speziellen Waggon bringen und die so produzierten Gleisfragmente im Eiltempo verlegen. Eine geniale Idee, die in Kombination mit weiteren Herausforderungen wie ständigen Wetterwechseln, überhitzten Kesseln, fehlenden Brückenabschnitten, Ressourcen-Räubern und vielem mehr erst richtig aufdreht. Zwischengespeichert wird übrigens an Bahnhöfen, die auch das Upgraden von Lok und Waggons erlauben. Unrailed! erlaubt nicht nur das lokale Koop-Spielen, auch online kann man sich zusammentun.

PREIS: CIRCA 20 EURO • USK: AB 0 JAHREN



Die Landschaften in Unrailed! sind prozedural generiert. Jeder Anlauf bietet somit eine völlig neue Herausforderung. Bild: Indoor Astronaut/Daedalic Entertainment

MOVING OUT

Umzüge sind für gewöhnlich mit Stress, Hektik, zerbrochenem Geschirr und dem ein oder anderen Muskelkater verbunden. Dass sie auch wahnsinnig Spaß machen können, beweist Moving Out. Die Idee hier: Bis zu vier Spieler werden zu Umzugshelfern und müssen in mehr als 50 Levels versuchen, vorgegebene Gegenstände in einen Transporter zu laden. Was einfach beginnt, wird im Spielverlauf zunehmend herausfordernder. Denn die Entwickler von SMG Studio und Devm Games sorgen mit immer neuen Leveldesign-Ideen für gezieltes Chaos. Fiese Geister, stark befahrene Fahrbahnen, plötzliche auftauchende Wassermassen, wechselnde Gravitationsverhältnisse – die Liste an Umzugs-Überraschungen ist lang. Praktisch für Matches mit Gaming-Grünschnäbeln: Zeitlimits können verlängert, zu komplizierte Levels übersprungen und Gefahren im Menü auf Wunsch verlangsamt werden. Eine kostenlose Demo ist auf allen unterstützten Systemen verfügbar.

PREIS: CIRCA 25 EURO • USK: AB 6 JAHREN

Wie trägt man ein Sofa über eine Schnellstraße? Nur eine von vielen skurrilen Situation, mit denen Koop-Spieler in Moving Out konfrontiert werden. Bild: SMG Studio/Devm Games/Team 17

UNRAVEL TWO

Unravel Two erzählt die Geschichte zweier niedlicher Fadenmännchen, die nach einem Sturm zusammenfinden und sich gemeinsam durch eine in Schweden angesiedelte Plattformer-Welt kämpfen. Die Betonung liegt dabei auf „gemeinsam“, denn nur wenn sie sich ständig unter die Arme greifen, geht’s weiter. Zentrales Gameplay-Element ist der stabile Faden, der beide Figuren miteinander verknüpft. Mit seiner Hilfe könnt ihr den jeweils anderen „Yarny“ an Steilhängen hochziehen, ihn über klaffende Schluchten wuchten oder ein Trampolin aufspannen, das einen in die Höhe katapultiert beziehungsweise Stürze sanft abfedert. Toll für weniger erfahrene Spieler: Im Menü lässt sich der gesamte Spielablauf verlangsamen, was knifflige Sprünge deutlich vereinfacht. Einziger Wermutstropfen: Der Koop-Modus des wunderschönen Spiels mit Diorama-Flair funktioniert nur offline. Letztes Jahr erschien das Indie-Game auch auf Nintendo Switch, nachdem es schon vorher für den PC, die PS4 und die Xbox One veröffentlicht wurde.

PREIS: AB 20 EURO • USK: AB 6 JAHREN

In Unravel Two hängt euer Schicksal immer wieder am seidenen Faden. Gut, dass dieser in den meisten Situationen nicht reißen kann. Bild: Coldwood Interactive/Electronic Arts

RAYMAN LEGENDS

Obwohl der Koop-Plattformer Rayman Legends nun schon gut sieben Jahre auf dem Buckel hat, entfaltet er noch immer einen ganz unwiderstehlichen Charme. Die Levels sind wunderschön gezeichnet, laufen häufig auf unterschiedlichen Hintergrundebenen ab und punkten mit bizarren Gegnertypen, witzigen Puzzlepassagen, sehenswerten Bosskämpfen und vielen Teamwork-Elementen. Mit mehr als 120 Levels – darunter 40 neu interpretierte Abschnitte aus Rayman Origins – kann sich der Umfang außerdem mehr als sehen lassen. Wissenswert für langjährige Koop-Fans: In der schon älteren Wii-U-Fassung dürfen sogar fünf Spieler gemeinsam durchstarten – vier mit dem Controller und einer am Bildschirm des Wii-U-Gamepads, der dann den fliegenden Murphy steuert.

PREIS: CIRCA 20 EURO • USK: AB 6 JAHREN

Die Grafik von Rayman Legends ist eine Augenweide und läuft konstant flüssig, was wiederum eine sehr präzise Steuerung garantiert. Bild: Ubisoft

SCHREIBT UNS!

Welche familientauglichen Koop-Spiele sind eure Favoriten?
Was kann man auch ruhig mal einwerfen, wenn die Großeltern zu Besuch sind? Schreibt uns eine Mail oder einen Leserbrief!

Olaf Bleich

WENN RETRO, DANN BITTE RICHTIG

WARUM DIE TURRICAN COLLECTION GENAU MEINEN NERV TRIFFT!

Von Olaf Bleich & Benedikt Plass-Fleßenkämper

So richtig schön retro oder doch nur nostalgische Abzocke? Spieleklassiker erwachen gerade auf moderner Hardware nochmal zum neuen Leben. Doch das funktioniert nur, wenn die Entwickler die Klassiker mit gebührendem Respekt reanimieren.

Als Factor 5 die Neuauflage des Actionspiel-Klassikers Turrican ankündigte, lief es mir zuerst eiskalt den Rücken runter. Wieso? Ich befürchtete ein unbeholfen auf modern gepimptes Remaster, das im schlimmsten Falle auch kein Sidescroller, sondern ein Third-Person-Shooter mit Erfahrungssystem und Mikrotransaktionen wäre. Zum Glück zerstreute der erste Trailer dieses Albtraumszenario. Denn die verschiedenen Teile der Turrican Collection entpuppten sich als überarbeitete Neuveröffentlichungen der Originale wie meiner Lieblings-Games Turrican 1 und Turrican 2 für den Amiga.

Die Turrican Ultra Collector's Edition ist unter anderem für PS4 inzwischen ausverkauft. Für einen Preis von rund 200 Euro enthält sie beide Anthology-Spielesammlungen und auch eine Fülle von Goodies. (Bild: Strictly Limited Games)

Bei der Special Edition zu The Secret of Monkey Island wählten wir per Tastendruck zwischen der ursprünglichen Pixelgrafik und dem aufgefrischten Comic-Look. Ein toller Kompromiss zwischen Retro und Aktualität. (Bild: LucasArts)

Und genauso hatte ich es mir gewünscht: Keine 4K-Edeloptik, kein Raytracing und kein Remaster. Die Turrican Collection trifft genau meinen Retro-Nerv!

Das passende Spielzeug für uns Nerds

Das Geschäft mit der Nostalgie schlug in den letzten Jahren große Wellen. Vielleicht, weil die Zeiten unruhiger wurden und wir uns nach der scheinbaren Sicherheit von damals sehnten. Waren Videospiele noch vor 20 Jahren ein Hobby für vornehmlich junge Männer, sind sie inzwischen längst im Mainstream angekommen. Laut Statista zocken allein in Deutschland 34 Millionen Menschen regelmäßig. 62 Prozent von ihnen sind älter als 30 Jahre. 52 Prozent sind Männer, 48 Prozent Frauen. Das bedeutet: Die Chancen stehen gut, dass ein Teil der noch aktiven Gamer bereits seit mehreren Jahrzehnten in die Tasten haut.

Und weil wir Menschen nun mal Gewohnheitstiere sind, klammern wir uns auch allzu gerne an die Vergangenheit. Ich bin da keine Ausnahme. Natürlich steht bei mir auch ein SNES Classic Mini im Schrank, natürlich liegt in der Nachttischschublade ein Game Boy mit Tetris. Und selbstverständlich landet keine Konsole auf dem Müll oder bei Ebay. Jede Spielegeneration wird aufbewahrt und archiviert. Alles andere wäre Frevel!

Ich bin die personifizierte Klientel für die Turrican Collection. Ich habe die Klassiker damals gespielt. Ja, ihr Soundtrack klingt sogar noch heute in meinen Ohren – dank Spotify-Playlist. Aber mir fehlt die Zeit und manchmal auch die Muße, um mich mit dem Ankauf alter Plattformen und dem Aufbau eines Raspberry Pi zu beschäftigen. Stattdessen warte ich auf die Neuauflagen. Das ist zwar irgendwie eine billige Lösung, aber damit kann ich leben. Die Turrican Collection ist wie für mich gemacht.

Der richtige Grad von Retro

Deshalb benötige ich auch keine aufwendigen Remaster. Klar sind Neuauflage „mittelalter" Spiele wie Tony Hawk's Pro Skater 1+2, Shadow of the Colossus oder auch Resident Evil 2 cool. Aber wenn ich so richtig in die Vergangenheit reisen möchte, dann sollten die Spiele doch bitte schön möglichst dicht am Original sein.

Shadow of the Beast beispielsweise liebte ich als Kind. Ich war Ende der 80er beziehungsweise Anfang der 90er vollkommen weggeblasen von der genialen Grafik und der Musik. Das 2016er-Remake aber fühlte sich für mich einfach falsch an. Es entfachte nicht mehr diese großen Emotionen. Es war ein Spiel von vielen. Nichts Besonderes.

Ich befürchte auch, dass der von Kalypso vertriebene und von 2tainment entwickelte Fußball-Manager Anstoss 2022 nicht meinen Ansprüchen genügen und deshalb eine Enttäuschung werden wird. Dieses Problem ist übrigens nicht exklusiv auf Computer- und Videospiele bezogen: Ganz ähnlich erging es mir bei der Verfilmung der Arcade-Lizenz Rampage. Trotz Dwayne „The Rock" Johnson entlockte mir die Monster-Prügelei nur ein müdes Lächeln. Außerdem wurden viel zu wenig Statisten gefressen!

Was ich damit aber eigentlich sagen möchte: Retro-Klassiker sollten auch eben solche bleiben. Eine komplette Neuinterpretation tut mir stets im Herzen weh. Mein Wunsch an die Lizenzinhaber: Ehrt das große Erbe und habt Mut, euch noch stärker an den Originalen zu orientieren.

Spiel der Generationen

Ein gutes Beispiel dafür ist Super Mario 3D All-Stars. Die Sammlung, bestehend aus Super Mario 64 (1996), Super Mario Sunshine (2002) und Super Mario Galaxy (2007), bringt die Nintendo-Klassiker auf die Switch – ohne die früheren Hits aber komplett auf den Kopf zu stellen. Und ja, die Technik eines Super Mario 64 ist trotz höherer Auflösung inzwischen arg angestaubt, und auch das Handling eines Super Mario Sunshine ist im Jahr 2020 alles andere als perfekt. Doch was soll's?! So waren die Spiele nun mal.

Diese „Grobheit" und „Ungeschliffenheit" machten die Retro-Abenteuer damals eben so charmant. Auch Turrican war bei Weitem nicht perfekt, aber für die damaligen Möglichkeiten dennoch bahnbrechend. Die Collection könnte genau das beweisen und bringt meine 90er-Helden zurück in die Gegenwart. Eine neue Generation von Spielern erfährt nun, was Turrican damals groß machte. Ob das funktioniert? Das wird sich noch zeigen. Doch zumindest in der Theorie können Eltern ihren Sprösslingen nun demonstrieren, wie damals die Faszination Videospiel für sie begann – und das ganz ohne altmodische Spielgeräte, Röhrenfernseher und andere abschreckende Technik.

Die Kirsche auf der Sahnetorte

Aber das ist noch nicht alles. Gerade für die zugegebenermaßen wirklich sehr oft überzogen teuren Special Editions kann man hier noch tiefer in die Nostalgiekiste greifen: Soundtracks, Artbooks, exklusive Interviews und andere zeitgenössische Zusatzinhalte versüßen einem Retro-Freund wie mir noch einmal das Erlebnis. Im Falle von Turrican fährt man mit der gewaltigen Ultra Collector's Edition natürlich schwere Goodie-Geschütze auf. Aber 200 Euro sind schon eine gehörige Stange Geld.

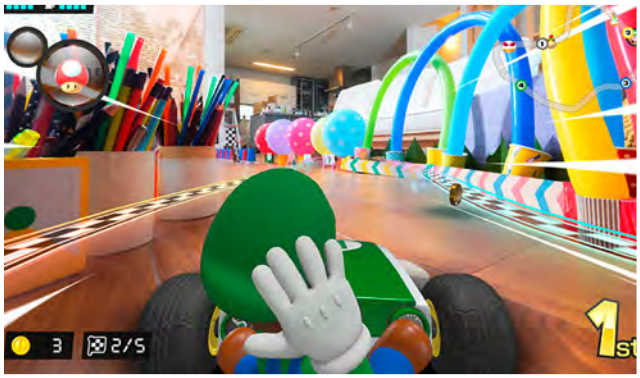
Für meinen Geschmack geht dieser Preis trotz des Riesenpakets etwas zu weit … aber sei's drum: Wenn man im Jahr 2020 mit der Nostalgie Geschäfte machen möchte, dann muss man wirklich den Zeitgeist von damals treffen. Die Turrican Collection hat definitiv mein Retro-Herz erreicht. Und bis zum Release zocke ich weiter Super Mario 64 oder vielleicht doch die Neuauflagen von The Secret Of Monkey Island. Schließlich konnte ich mich da entscheiden, ob ich zeitgenössische Pixel- oder modernere Comicgrafik bevorzuge.

Bereit für den Kampf! Das Titelbild des ersten Turricans erinnert stark an die Cover der bekannten Metal-Band Manowar. (Bild: Moby Games)

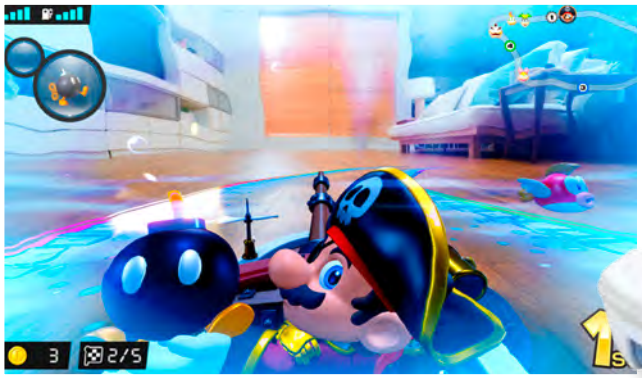
Im zweiten Teil gibt es neben den typischen „Infanterie-Einsätzen" auch Flugmissionen im Stil von R-Type. Das sorgte für Abwechslung. (Bild: Moby Games)

Nach Nintendo-Konsolen, Arcade-Automaten und Mobilgeräten erobert Mario Kart nun auch die Wohnzimmer und Büros: Mario Kart Live: Home Circuit verbindet Funracer-Gameplay mit Kartfahren und Augmented Reality. Der Preis dafür ist ordentlich – aber lohnt sich die Anschaffung?

Nintendo ist doch immer für eine Überraschung gut, oder? Sei es das wohl bekannteste Mobile Game aller Zeiten, Pokémon Go, die kreativen Bastelsets rund um Nintendo Labo, die Etablierung von Touchscreens (Nintendo DS) und Bewegungssteuerung (Wii) am Massenmarkt, brillenlose dreidimensionale Darstellung (3DS) auf einem Handheld oder … eines der vielen anderen Beispiele, deren Auflistung an dieser Stelle wohl jeglichen Rahmen sprengen würde. Mit Mario Kart Live: Home Circuit beweist das japanische Unternehmen erneut seinen Hang zu ungewöhnlichen Spielkonzepten. Denn dabei handelt es sich um nichts anderes als eine wilde Kombination aus dem vermutlich beliebtesten Funracer der Welt, ferngesteuerten Mini-Karts und erweiterter Realität. Das hat es so noch nicht gegeben! Doch nur, weil das Konzept in der Theorie spannend klingt, muss es das in der Realität noch lange nicht sein. Glücklicherweise hatten wir die Gelegenheit, Mario Kart Live dem ausführli-



Die Tore müsst ihr unbedingt aufstellen. Davon ab allerdings stehen euch bei der Gestaltung eurer eigenen Rennpisten alle Möglichkeiten offen. Seid kreativ!



Auch in Mario Kart Live: Home Circuit müsst ihr euch in Unterwasserlevels beweisen. Eure Wohnung betrachtet ihr dann in diesem blauen Schimmer.

Das Kamerabild ist – unter optimalen Bedingungen – okay, vor allem direkt auf der Switch. Auf dem Fernseher gefällt die Qualität schon weniger.

Nicht nur die eigene Wohnung, auch sich selbst aus einem ganz neuen Blickwinkel zu betrachten, hat seinen Reiz und weiß vor allem zu Beginn zu faszinieren.

chen Test zu unterziehen und damit Stärken und Schwächen des AR-Mario-Kart kennenzulernen.

Was ist in der Box?

Zunächst einmal zu den Grundlagen. Bei Mario Kart Live: Home Circuit handelt es sich um derzeit zwei verschiedene Varianten eines ferngesteuerten Karts mit weiterem Zubehör im Karton. Aktuell ist das Fahrzeug als Mario- und Luigi-Modell erhältlich, weitere Varianten sind bei Erfolg des Spiels denkbar. Die preisliche Hürde ist ziemlich hoch, bei den meisten Händlern werden zwischen 100 und 130 Euro fällig; bei vereinzelter Knappheit teils gar noch mehr. Im Karton befinden sich neben dem Kart ein USB-C-Kabel zum Aufladen, allerdings ohne Netzteil, vier faltbare Tore aus Pappe, zwei Richtungsweiser (ebenfalls aus Karton) sowie eine kurze Anleitung. Die zum Spielen benötigte Software für die Switch liegt nicht bei und muss kostenlos aus dem eShop heruntergeladen werden. Etwas schade, haben wir doch eine Cartridge erwartet wie bei Nintendo Labo. Für die meisten Spieler ist das sicher nicht allzu schlimm, Sammlern allerdings könnte das Weglassen einer physischen Version sauer aufstoßen.

Herzstück: Das Kart

Das Herzstück von Mario Kart Live: Home Circuit ist freilich das Kart. Der Unterschied zwischen der Mario- und Luigi-Variante ist rein optischer Natur, technisch sind beide Versionen identisch. Unter einer kleinen aufschiebbaren Klappe an der Seite befindet sich ein USB-C-Anschluss zum Laden. Eine vollständige Ladung benötigt rund dreieinhalb Stunden, dafür bekommt ihr eine Laufzeit von rund 90 bis 120 Minuten, je nachdem, wie schnell ihr fahrt. Wenn ihr das Set kauft, könnt ihr sofort loslegen, der Akku ist zwar nicht komplett voll, aber bereits ganz ordentlich geladen. Ebenfalls am Kart befindet sich ein kleiner Zündknopf, wie er im Spiel genannt wird, der dem Einschalten sowie Synchronisieren mit eurer Switch-Konsole dient. Kart und Switch verbinden sich per Wifi-Direct ohne Umwege miteinander. Nicht zu übersehen ist außerdem die Kamera, die sich direkt über den Köpfen von Mario beziehungsweise Luigi befindet. Die fängt das Geschehen vor euch live ein, überträgt es auf die Switch und erweitert das Bild um rein digitale

Zwei Varianten von Mario Kart Live: Home Circuit gibt es aktuell: Eine mit Mario und eine mit Luigi. Abgesehen von der Optik unterscheiden sich die beiden Karts nicht voneinander.

Grand Prix, hinterhältige Mitfahrer, nützliche Items und Co.: Mario Kart Live: Home Circuit verfügt über die meisten typischen Elemente der Funracer-Serie.

Die Kamera ist nicht zu übersehen. Sie fängt ein Livebild ein und überträgt dieses per Wifi-Direct auf die Switch. Leider ist die Verbindung nicht gerade gut.

Elemente wie Gegner, Hindernisse und Items. Die Reifen des Karts sind aus Gummi und lassen sich zwecks Reinigung leicht abnehmen. Beim Steuern bewegen sich die vorderen Räder, die hinteren sind starr. Das Fahrzeug ist relativ kompakt und kleiner, als es in Videos wirkt, dafür aber auch erstaunlich wendig. Steuern könnt ihr das Kart mit Joy-Cons oder Pro Controller, das Spiel selbst betrachtet ihr wahlweise direkt auf der Switch im Handheld- oder im Tisch-Modus, der TV-Modus wird ebenfalls unterstützt.

Simple Einrichtung

Um das Kart in Betrieb zu nehmen, ladet ihr euch zunächst die Software aus dem eShop herunter, synchronisiert Fahrzeug und Konsole miteinander, knipst ein flottes Bild für eure sogenannte Rennlizenz und bekommt eingangs kurz die Grundlagen erklärt. All das dauert nur wenige Minuten und dann könnt ihr direkt losfahren. Wollt ihr richtige Rennen mit Gegnern, Items und Co. absolvieren, müsst ihr noch die vier Tore aus Pappe aufstellen. Dazu müsst ihr sie nur auffalten, was schnell und einfach funktioniert, und sie so im Raum platzieren, dass die Kamera des Karts die Aufschrift beim Anfahren jeweils gut erkennen kann. Platziert ihr beispielsweise direkt vor einem Tor eine enge Kurve, dann "sieht" die Kamera das Tor nicht vollumfänglich und das Spiel schreibt euch beim Überfahren von Tor 1 keine Runde gut; darauf ist bei der Aufstellung also unbedingt zu achten. Richtungsweiser sind optional, sehen aber in der AR-Variante eures Rennens auf dem Bildschirm hübsch aus. Um nun Rennen zu fahren, fahrt ihr die gewünschte Piste einmal langsam ab, wobei ihr alle vier Tore durchqueren müsst. Damit legt ihr eure individuelle Strecke fest. Und dann kann es auch schon losgehen!

1, 2, 3 und go!

Bei Mario Kart Live: Home Circuit stehen euch verschiedene Modi und Spielmöglichkeiten zur Auswahl. Im Singleplayer könnt ihr beispielsweise einen Grand Prix absolvieren. Mehrere davon stehen zur Auswahl, jeder

Zumindest uns fiel beim ersten Auspacken sofort auf, dass das Kart in Wirklichkeit deutlich keiner ist, als man vorher vermutet.

Kart, vier faltbare Tore und zwei Richtungsweiser aus Pappe, ein USB-C-Ladekabel und eine kurze Anleitung: Das alles bekommt ihr für rund 100 bis 130 Euro.

besteht aus drei Rennen über jeweils fünf Runden – das ist also etwas anders als bei Mario Kart 8 (Deluxe). Die Strecke bleibt dabei immer genau die gleiche, die ihr zu Beginn selbst durch Abfahren festgelegt hat. Der Unterschied liegt dann in den AR-Spielelementen, die ihr auf dem Bildschirm zusätzlich zum Kamerabild zu sehen bekommt. Das sind unterschiedliche Untergründe, Hindernisse, Items, Gegner und Besonderheiten der Strecken. Erstaunlicherweise kommt dabei im Endeffekt ein sehr typisches Mario-Kart-Erlebnis heraus und auch die Steuerung fühlt sich sehr ähnlich dem Funracer an. Es wird allerdings bisweilen chaotisch auf der halbvirtuellen, halb-realen Strecke, vor allem im Multiplayer. Bis zu vier Spieler können gleichzeitig mit ihren Karts antreten, ergänzt um CPU-Widersacher in Form der Koopalinge. Hierbei hatten wir selbst beim Spielen mit enormen Rucklern und Aussetzern beim Kamerabild zu kämpfen, mehrfach brach die Verbindung sogar komplett ab und wir wurden aus bereits begonnenen Mehrspielerpartien geworfen. Erst nach mehrmaligem Versuchen konnten wir zu zweit auch nur einen einzigen Grand Prix absolvieren. Das Multiplayer-Erlebnis war damit insgesamt leider enttäuschend. Wenn es denn funktionierte, dann allerdings bereitete uns Mario Kart Live großen Spaß. Die Betonung liegt dabei auf „wenn".

Verbindung not available

Generell ist die zuweilen extrem schlechte Verbindung zwischen Kart und Switch das größte Problem bei Home Circuit. Nintendo gibt selbst nur eine Reichweite von wenigen Metern ohne Hindernisse an und diese Angabe stimmt tatsächlich. Sind auch nur dünne Gegenstände wie ein Regal teils im Weg, wird die Reichweite weiter reduziert. Was sich zunächst in schlechtem und ruckelnden Kamerabild zeigt, führt dann relativ schnell zum kompletten Stillstand des Fahrzeugs, wenn die Verbindung einfach komplett abbricht. Das passierte uns selbst völlig ohne Hindernisse schon bei wenigen Metern Abstand zum Kart. Beim Spielen in einer (kleinen!) Wohnung war die Verbindung sogar noch schwieriger möglich als in einem Büro, Mario Kart Live beinahe unspielbar. Am Ende brachen wir den heimischen Spielversuch sogar komplett ab, zu frustrierend das Erlebnis. Und das ist insbesondere deswegen furchtbar schade, weil das Rumfahren mit dem Kart mit Live-Kamerabild auf Switch oder TV eigentlich riesigen Spaß macht. Probleme hatten wir auch beim Kamerabild, wenn die Beleuchtung nicht optimal war. Grundsätzlich ist das übertragene Bild aber okay, wenn die Bedingungen optimal sind.

Grand Prix und mehr

Immerhin aber bietet das Spiel viele unterschiedliche Möglichkeiten. Neben dem Grand Prix können wir uns auch beim Zeitfahren versuchen, den Spiegelmodus meistern oder einfach frei umherfahren und beispielsweise die Katze aufscheuchen oder die Kolleginnen und Kollegen im Büro, ähm, „überraschen". Der Akku spielt lange mit, das ist ein klarer Pluspunkt. Beim Grand Prix schalten wir verschiedene Karts, Hupen und Outfits frei, die wir beliebig miteinander kombinieren dürfen. Das ändert freilich nichts am Äußeren des physischen Karts, sehr wohl aber bei der AR-Variante auf dem Bildschirm. Je nachdem, welche Geschwindigkeitsklasse wir auswählen, ist das Fahrzeug tatsächlich schneller oder langsamer unterwegs. 50ccm, 100ccm, 150ccm sowie 200ccm stehen zur Auswahl, wobei die höheren Klassen erst freigeschaltet werden müssen. Auch die aus Mario Kart 8 Deluxe bekannte Schlau-Steuerung ist verfügbar, die das Kart davon abhält, den virtuellen Streckenverlauf zu verlassen. Das funktioniert erstaunlich gut, konnten wir das Fahrzeug auf diese Art doch problemlos über die komplette Strecke fahren lassen, indem wir einfach nur Gas gaben und überhaupt nicht mehr selbst steuerten. Beeindruckend!

Bitte nacharbeiten!

Selten haben wir ein Nintendo-Produkt gesehen, bei dem Freude und Frust so nahe beieinanderlagen und sich ständig abwechselten, wie bei Mario Kart Live: Home Circuit. Wenn die Bedingungen optimal sind und entsprechend alles wie gewünscht funktioniert, bereitet das AR-Erlebnis riesigen Spaß und weiß zu beeindrucken. Die Hürden dafür sind allerdings sehr hoch und so haben wir ständig mit schlechtem Kamerabild, Verbindungsabbrüchen und einer extrem kleinen Reichweite zu kämpfen, was teils zur völligen Frustration führt. Die Idee von Home Circuit ist dennoch faszinierend und so hoffen wir für die nächste Generation auf erhebliche Verbesserungen bei der Verbindung und Reichweite. Davon abgesehen macht Nintendo nämlich bereits jetzt sehr vieles richtig und hat ein spannendes neues Konzept auf dem Markt. **Johannes Gehrling**

Erstaunlicherweise kommt bei Mario Kart Live: Home Circuit schnell das typische Mario-Kart-Gefühl auf und auch die Steuerung fühlt sich für Serienkenner sofort gewohnt an. Schon erstaunlich, handelt es sich ja um ein echtes kleines Kart.

MEINUNG
Johannes Gehrling

Spaßiges Konzept, das beeindruckt, aber unter massiven Verbindungsproblemen leidet

Nach der schnellen, simplen Einrichtung war ich zunächst begeistert davon, mit dem Fahrzeug herumzudüsen und die Leute im Büro zu erschrecken. Die gewohnten Räumlichkeiten dabei aus einer ganz neuen Perspektive zu betrachten, war spannend. Auch die Rennen haben mich begeistert, vor allem, weil das typische Mario-Kart-Gefühl sofort aufkam. Allerdings bemerkte ich schnell, dass die Verbindung zwischen Kart und Switch nicht gerade toll ist. Meine Hoffnung, gemütlich an meinem Platz zu sitzen und das ganze Büro abzufahren, zerbrach so schnell, wie sie gekommen war. In meiner kleinen Wohnung konnte ich Live Circuit überhaupt nicht spielen, obwohl alles in einem Raum ohne Hindernisse stattfand. Funken zu viele WLAN-Netzwerke dazwischen? Die Enttäuschung war groß, auch bei meinen Gästen, die der Vorführung entgegenfieberten. Dieses Problem muss Nintendo unbedingt in den Griff bekommen, daran führt kein Weg vorbei.

Für Retro-Fans: Prodeus serviert Shooter-Freuden der ganz alten Schule. Das schnelle, geschliffene Gameplay erinnert an Doom oder Quake.

PRODEUS

Retro deluxe: Prodeus zelebriert unkomplizierten Ballerspaß im Doom-Format, kombiniert die Oldschool-Action aber mit moderner Technik.

Ihr habt von „Retro“ die Schnauze voll? Dann macht ihr um Prodeus besser einen gewaltigen Bogen. Der Ego-Shooter zelebriert knallharten Ballerspaß der alten Schule und huldigt Klassikern wie Doom oder Quake. Mit schicker Retro-Ästhetik, hohem Tempo und eimerweise Pixelblut steht Prodeus für schnörkellose Action, die genau wie schon Dusk oder Ion Fury den Geist der 90er-Jahre beschwört. Der Indie-Geheimtipp startete am 10. November auf dem PC in den Early Access, wir hatten aber schon vorab die Möglichkeit, zwei Levels aus der Beta durchzuspielen und können euch so einen Ersteindruck liefern.

Wer braucht schon Story?

Prodeus entsteht in erster Linie bei Mike Voeller und Jason Mojica. Ein gerade mal zweiköpfiges Team? Das klingt zwar nach wenig, allerdings bringen beide Entwickler jede Menge Erfahrung mit: Unter anderem haben sie schon an Shootern wie Singularity, Bioshock Infinite und diversen Raven-Software-Titeln gearbeitet, die wissen also, wie man Action ordentlich in Szene setzt. Eine Story scheint sich das Entwicklerduo allerdings gespart zu haben: Sollte Prodeus irgendwo so etwas wie eine Handlung verbergen, haben wir rein gar nix davon gesehen. Macht aber nix, denn letztendlich setzt Prodeus eh auf das gleiche Spielprinzip, das man schon aus Doom oder Duke Nukem 3D kennt: Ihr müsst verschachtelte, clever designte Levels durchqueren, hordenweise Gegner wegholzen, Schlüssel finden und damit verschlossene Türen öffnen. Euch erwartet dabei keine durchgeskriptete Korridor-Schießbude à la Call of Duty, sondern in sich geschlossene Level-Labyrinthe, in denen ihr irgendwie den Ausgang erreichen müsst. Damit ihr dabei nicht den Überblick verliert, ist auch eine gute 3D-Kartenfunktion an Bord. Mehr Hilfestellung, etwa in Form von Zielmarkierungen oder einem Kompass, gibt’s allerdings nicht.

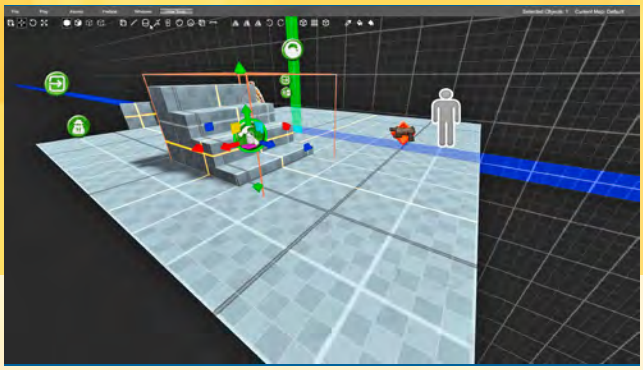
Doom lässt grüßen

Prodeus ist auf Ballerspaß der ganz alten Schule ausgelegt und spielt hier seine Stärken aus. Mit Shotgun, Maschinenpistole, Minigun, Blitzwumme und Granatwerfer bekommt man schon im zweiten Demo-Level ordentlich was in die Hand gedrückt, die Knarren machen allesamt Spaß und fühlen sich schön kräftig an. Moderne Features wie Upgrades oder Erfahrungspunkte, die beispielsweise ein Project Warlock auszeichnen, scheint es in Prodeus aber nicht zu geben. Ihr sammelt Waffen und Munition, Punkt.

Gegner spawnen oft einfach in die Levels hinein, das erin-

Grafikmonster: Wer mag, kann die stark verpixelten Gegner auch als schärfere 3D-Modelle anzeigen lassen. Dabei geht allerdings etwas vom Retro-Charme flöten.

Entschlackt: Prodeus setzt auf derbe Action ohne Schnörkel. Schlüssel finden, Türen öffnen, Ausgang erreichen – mehr haben die Demo-Level nicht zu bieten.



Baukasten: Am PC erstellen wir mit einem Editor eigene Levels. Ob und wie die Community-Werke auch in den Konsolenfassungen landen, ist noch unklar.

Oldschool: Gegner spawnen ähnlich wie in Doom 3 einfach in die Levels hinein. Nicht originell, aber im Grunde ließe sich das über das gesamte Spiel sagen.

nert nicht nur optisch stark an Doom 3. Unfaire Situationen, in denen die Feinde plötzlich von hinten angreifen oder sinnbefreit aus irgendeiner dunklen Ecke herausspringen, sind uns allerdings noch keine begegnet, da scheint alles am richtigen Platz zu sein. Auch die Steuerung flutscht (zumindest am PC) wie geschmiert und im Optionsmenü kann man sich viele Details (etwa das standardmäßig viel zu große HUD) seinen Wünschen anpassen.

Retro trifft moderne Technik

Überraschungserfolge wie Dusk, Ion Fury oder Amid Evil haben es vorgemacht: Retro-Ästhetik, die moderne Technik mit einem altmodischen Look verbindet, ist wieder „in“. Auch Prodeus schlägt in diese Kerbe, macht optisch aber im Vergleich noch deutlich mehr her, denn die Entwickler bringen hier zeitgemäße Rendertechnik zum Einsatz. So glänzt die pfeilschnelle Optik zum Beispiel mit sehr schöner Beleuchtung und jeder Menge Blut- und Partikeleffekten, die in den Kämpfen prima zur Geltung kommen. Andererseits werden die Gegner stark verpixelt dargestellt, sodass sie an die matschigen 2D-Sprites von Doom oder dem frisch de-indizierten Dark Forces erinnern. Dabei bestehen die Feinde eigentlich aus hübschen 3D-Modellen, die nur optisch verfremdet werden. Wer sich selbst davon überzeugen will, kann im Optionsmenü ein entsprechendes Häkchen setzen, dann werden die Gegner ohne Pixelfilter in 3D gerendert und sehen etwas moderner aus. Wer es dagegen lieber noch mehr retro mag, kann die gesamte Auflösung sogar in mehreren Schritten reduzieren. Nach ein paar Minuten in 360p fühlt man sich glatt in die Zeit von Doom oder dem Shooter-Klassiker Descent zurückversetzt, als Auflösungen jenseits von 320x240 Pixeln noch wilde Zukunftsmusik waren.

Editor für Langzeitspaß

Neben dem Basisspiel hat Prodeus auch noch einen mächtigen Editor im Gepäck, der auch schon in der Early-Access-Version enthalten ist. So habt ihr die Möglichkeit, mit relativ geringem Aufwand neue Levels und ganze Kampagnen zu basteln. Das Tool macht auf dem PC einen gelungenen Eindruck, beispielsweise könnt ihr eure Kreationen direkt im Editor ausprobieren und müsst dazu keine langen Umwege oder Ladepausen hinnehmen. Außerdem ist direkt im Spiel auch ein Browser eingebaut, mit dem ihr Levels tauschen und bewerten könnt. Für Levelnachschub dürfte also gesorgt sein. Der Editor soll außerdem in Zukunft stetig erweitert werden, damit die Community immer neue Möglichkeiten hat, sich einen Retro-Shooter nach Maß zu bauen. Fraglich bleibt allerdings, ob der Editor auch in den Konsolenfassungen verfügbar sein wird oder ob man hier wenigstens auf die Community-Levels zugreifen kann. Prodeus wird neben dem PC nämlich auch für PS4, Xbox One und Nintendo Switch erscheinen, einen Releasetermin für das fertige Spiel gibt’s noch nicht. Dafür steht erstmal die Early-Access-Phase an, die zumindest auf dem PC am 10. November startete. **Felix Schütz**

Doppelt schellt’s besser: Mit zwei Maschinenpistolen mähen wir uns durch die stupiden Gegnerhorden.

MEINUNG
Felix Schütz

Beinharte Action wie anno dazumal: schnell, unkompliziert, deftig.

Die einfachen Gerichte sind ja oft die besten. In dem Fall wäre Prodeus wohl so etwas wie ein knusprig-frisches Butterbrot mit einer dicken Kelle Blut drüber. Will sagen: Das hier wird kein Shooter, der eine große Geschichte erzählen, neue Wege beschreiten oder mit frischen Ideen punkten will. Prodeus serviert einfach derben Ballerspaß der alten Schule und könnte damit voll ins Schwarze treffen: Die Action fetzt wie in den 1990ern, das Leveldesign wirkt durchdacht und die pfeilschnelle Grafik vermixt auf gelungene Weise altmodische Ästhetik mit modernen Rendertricks. Das hat schon in den Probelevels viel Spaß gemacht, auch wenn es mich zu keinem Zeitpunkt überraschen konnte. Mir persönlich wäre ja ein kleines Upgrade-System für die Waffen noch ganz recht gewesen, aber auch so scheint Prodeus auf einem guten Weg zu sein – zumal der Editor auch auf lange Sicht neuen Levelnachschub verspricht.

INFOS

Termin:	Nicht bekannt
Genre:	Ego-Shooter
Hersteller:	Humble Games
Entwickler:	Bounding Box Software Inc.

Wann erscheint was? Dank der N-ZONE-Terminliste habt ihr den perfekten Überblick über die wichtigsten Neuerscheinungen für Nintendo Switch. Stand der Liste: 04. November 2020.

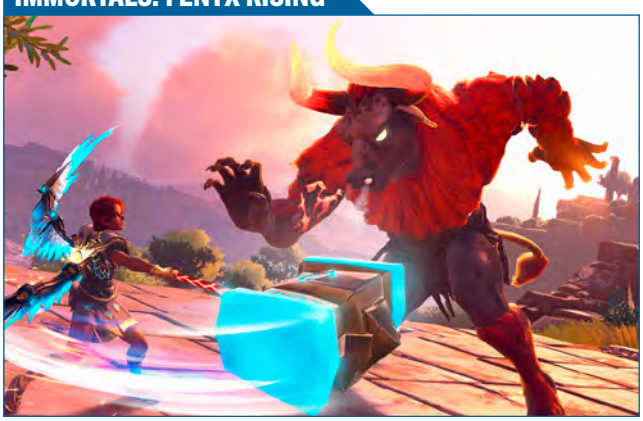
Nintendo Switch

TITEL	GENRE	TERMIN
Release-Datum		
Ghostrunner	Action	November 2020
Need for Speed Hot Pursuit Remastered	Rennspiel	13. November 2020
Sniper Elite 4	Shooter	17. November 2020
Hyrule Warriors: Zeit der Verheerung	Action	20. November 2020
Sakuna: Of Rice and Ruin	Action	20. November 2020
Football Manager 2021 Touch	Sportspiel	Dezember 2020
Empire of Sin	Strategie	01. Dezember 2020
Immortals: Fenyx Rising	Action-Rollenspiel	03. Dezember 2020
Fire Emblem: Shadow Dragon a.t. Blade o. L.	Rollenspiel	04. Dezember 2020
Fitness Boxing 2: Rhythm & Exercise	Sportspiel	04. Dezember 2020
John Wick Hex	Action	04. Dezember 2020
Collection of Saga Final Fantasy Legend	Rollenspiel	15. Dezember 2020
Super Mario 3D World + Bowser's Fury	Jump&Run	12. Februar 2021
Bravely Default 2	Rollenspiel	26. Februar 2021
Harvest Moon: One World	Adventure	05. März 2021
Monster Hunter Rise	Rollenspiel	26. März 2021
Story of Seasons: Pioneers of Olive Town	Simulation	26. März 2021
Release-Zeitraum		
Baldo	Adventure	Herbst 2020
Chains of Fury	Action	Herbst 2020
Fuser	Musikspiel	Herbst 2020
Ghost of a Tale	Adventure	Herbst 2020
Grindstone	Geschicklichkeit	Herbst 2020
Shovel Knight Pocket Dungeon	Puzzle	Herbst 2020
Wingspan	Strategie	Herbst 2020
Cyber Shadow	Action-Adventure	Winter 2020
Balan Wonderworld	Jump&Run	Frühjahr 2021
Cris Tales	Rollenspiel	Frühjahr 2021
Roller Champions	Sportspiel	Frühjahr 2021
Surviving the Aftermath	Strategie	Frühjahr 2021
Disgaea 6: Defiance of Destiny	Rollenspiel	Sommer 2021

Nintendo Switch Fortsetzung

TITEL	GENRE	TERMIN
Release-Jahr		
Apex Legends	Shooter	2021
Axiom Verge 2	Adventure	2021
Battle Brothers	Rollenspiel	2020
Beyond Blue	Adventure	2020
Big Rumble Boxing: Creed Champions	Sportspiel	2021
Boyfriend Dungeon	Action	2021
Disco Elysium	Rollenspiel	2020
Doctor Who	Adventure	2021
Doom Eternal	Shooter	2020
Haven	Adventure	2020
Hazel Sky	Adventure	2020
Kingpin Reloaded	Shooter	2020
King's Bounty 2	Rollenspiel	2020
Monster Hunter Stories 2: Wings of Ruin	Rollenspiel	2021
No More Heroes 3	Action	2021
Rogue Lords	Action	2021
Rune Factory 5	Rollenspiel	2021
Shin Megami Tensei 3 Nocture HD-Remaster	Rollenspiel	2021
Shin Megami Tensei 5	Rollenspiel	2021
SkateBird	Sportspiel	2021
Sports Story	Adventure/Sportspiel	2020
Shovel Knight Dig	Action-Adventure	2021
XIII	Shooter	2021
Ohne konkretes Release-Zeitfenster		
Bayonetta 3	Action	Nicht bekannt
Blue Fire	Adventure	Nicht bekannt
Colors Live	Geschicklichkeit	Nicht bekannt
Hitman 3: Cloud Version	Action	Nicht bekannt
Meisterdetektiv Pikachu	Adventure	Nicht bekannt
Metroid Prime 4	Action	Nicht bekannt
New Pokémon Snap	Adenture	Nicht bekannt
Overwatch 2	Action	Nicht bekannt
Pokémon Unite	Action	Nicht bekannt
Quantum League	Shooter	Nicht bekannt
Shadow Man Remastered	Action	Nicht bekannt
Solomon Program	Action	Nicht bekannt
The Legend of Zelda: Breath of the Wild 2	Action-Adventure	Nicht bekannt
World War Z	Shooter	Nicht bekannt
Yo-kai Watch	Rollenspiel	Nicht bekannt
Yo-kai Watch 4	Rollenspiel	Nicht bekannt

IMMORTALS: FENYX RISING



NEED FOR SPEED HOT PURSUIT REMAST.

ANZEIGE

COMMUNITY DEALS

Jetzt Schnäppchen einreichen und Geld verdienen!

Als PC Games Hardware-Forenmitglied kannst du jetzt Deals auf unseren Webseiten veröffentlichen und mit der PCGH-Community und deinen Freunden teilen. Deine Mühe zahlt sich richtig aus, denn mit einigen Shops kannst du sogar Geld verdienen, wenn andere User Produkte über deine Affiliate-Links kaufen. Außerdem kannst du durch das Einreichen von Deals viele Trophäen und Belohnungen erhalten.

www.pcgh.de/community-deals

PCGH

DAS TEAM

Das N-ZONE-Team. Auf dieser Seite plaudern die Redakteure und Mitarbeiter der N-ZONE über alles, was sie im Moment beschäftigt.

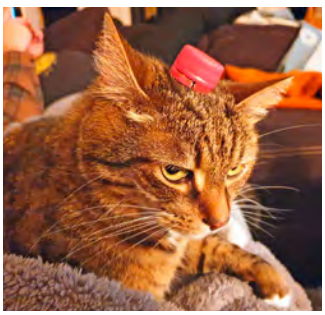
KATHARINA PACHE (Redaktionsleiterin)

Spielt gerade: Mad Rat Dead, Pikmin 3 Deluxe, Control, Resogun mal wieder, vielleicht auch Hitman 2 als Vorbereitung auf den dritten Teil

Sah zuletzt: den neuen Borat-Film

Liest gerade: Der Kaffee am Arsch der Welt (Anfang und Ende lustig, Mitte langweilig)

Und sonst: Lockdown mal wieder, das trübt natürlich die Stimmung. Hoffentlich ist das alles bald ausgestanden. Bleibt oder werdet alle gesund!



LUKAS SCHMID (Redakteur)

Spielt gerade: Assassin's Creed Valhalla

Sieht gerade: The Mandalorian Season 2

Liest gerade: Viel zu wenig

Und sonst: Lockdown 2: Revelations. Nun, mich betrifft er nur peripher, ich gehe weiter ins Büro und als zertifiziertes Kellerkind bin ich niemand, der ständig das Bedürfnis verspürt, durch Menschenmengen zu rennen und Kniebeugen abzulecken. Was mir fehlt, sind meine Kletterhallen und Restaurants, außerdem bange ich, ob ich meine Familie zu Weihnachten sehen werde.

JOHANNES GEHRLING (Redakteur)

Spielt gerade: auf seinem neuen Laptop

Sieht gerade: den neuen Borat-Film

Hört gerade: alles von Frank Sinatra

Und sonst: Der Herbst ist da und wie zu erwarten schreibe ich diese Zeilen nun wie im Frühjahr wieder Zuhause, dem "Lockdown Light" sei dank. Mein Fitnessstudio ist seit heute geschlossen, das zieht mich leider ziemlich runter. Ansonsten freue ich mich aber über mein neues Smartphone (Pixel 5) und meinen neuen Laptop (Acer Aspire 5). Technik! <3

BENJAMIN KEGEL (freier Mitarbeiter)

Spielt gerade: Stellaris und Arkanoid

Sieht gerade: Sean Connerys beste Filme. Was für eine absolute Legende.

Baut gerade: an seiner neuen Küche!

Und sonst: Freunde, es ist vollbracht! Drei Jahre höllisch schweres Studium liegen hinter mir. Ich bin stolzer Besitzer eines Hochschuldiploms und seit Oktober Beamter auf Probe beim Freistaat Bayern. Im Forstamt, um genau zu sein. Da kümmere ich mich ab sofort um Wälder, Förster, Borkenkäfer :D!

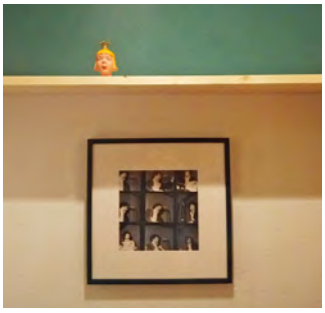
MATTHIAS SCHÖFFEL (Layouter)

Hört gerade: Bob Dylan – Theme Time Radio Hour: Devil

Sieht gerade: The Terror

Liest gerade: Nana Kwame Adjei-Brenyah – Friday Black

Und sonst: Ich habe mir mal wieder ein Brett an die Wand gedübelt. Da stelle ich jetzt Sachen drauf, die vorher unbehelligt auf anderen Brettern an anderen Wänden standen. Genau die richtige Beschäftigung in diesen dunklen Zeiten. Anspruchslos und doch irgendwie kreativ.



SANDRA WENDORF (Layouterin)

Muss gerade sehen: Pretty Little Liars

Hört gerade: Otis Redding

Liest gerade: Grün ist die Hoffnung (Boyle)

Und sonst: Sport ist ja im Moment nicht viel und kochen kann ich auch nicht: So versuche ich gerade in einer Fortbildung im Bereich Medienpädagogik meinen geistigen Horizont zu erweitern, damit ich den Babos in puncto Jugendsprache als sprachlicher Allround-Laie auch gegenüber treten kann. Aber ob das gelingt, weiß ich auch noch nicht so genau …

ALEXANDER BERNHARDT (Praktikant)

Spielt gerade: Hunt: Showdown

Sieht gerade: Spuk in Bly Manor

Liest gerade: Das Erbe der Elfen (Witcher Band 3)

Und sonst: Ich habe zum Geburtstag eine Superman-Kochschürze geschenkt bekommen! Ich bin mir nur noch nicht sicher, ob sie mir dabei hilft, super Essen zu kochen. Wahrscheinlich wird es bloß wieder eine super Sauerei. Trotzdem werde ich meine Kräft natürlich nur für das Gute einsetzen!

CHRISTIAN VOLYNSKIJ (Praktikant)

Spielt gerade: Xenoblade Chronicles: Definitive Edition, Octopath Traveler

Besucht gerade: die werte Familie. Grüße gehen raus an Mamazka und Daddy O!

Liest gerade: QOTSA - Make it wit Chu

Und sonst: Corona zwang uns wieder in die eigenen vier Wände und mich damit aus meinem heißgeliebten Gym, doch nicht verzagen, meine Lieben! Ein geschmeidiges Bauch-Beine-Po-Workout ist ja zum Glück an keinerlei räumliche Grenzen gebunden, also ran an den Speck!.

MEINUNGSMACHE

	Lukas Schmid	Katharina Pache	Johannes Gehrling
TOP-TITEL	Control Ultimate Edition: Cloud Version	Pikmin 3 Deluxe	Control Ultimate Edition: Cloud Version
FLOP-TITEL	Mario Kart Live: Home Circuit	Wer wird Millionär?	–

Pikmin 3 Deluxe

Drei Dinge im Leben sind final: Cola schmeckt aus der Flasche besser als aus dem Glas, wer's zuerst riecht, hat's verbrochen und mir entzieht sich der Reiz von Pikmin, egal ob jetzt Teil 1, Teil 2 oder eben Teil 3. Ich glaube jedem, der sagt, dass das ein tolles Ding ist, aber ich sehe nur ein paar Minuten zu und habe schon keine Lust mehr. Liegt auch, aber nicht nur daran, dass ich keine Strategie-Spiele mag. Sorry. ✗

Wir sind uns wohl alle einig, dass eigentlich Pikmin 4 hätte erscheinen sollen statt eines Remaster von Pikmin 3. Aber ich kann mir nicht helfen, die Pikmin-Games sind einfach so herzallerliebst, so einzigartig und spaßig, dass ich auch auf der Switch nicht die Finger vom dritten Teil lassen kann, obwohl ich diesen schon auf der Wii U gespielt habe. Die Map auf dem Gamepad, das war unschlagbar . . . ✓

Da sich meine Erfahrung mit Pikmin bisher auf den 3DS-Ableger beschränkt, freue ich mich über Pikmin 3 Deluxe wie über ein neues Spiel, denn immerhin ist es das für mich. Ich stimme Katha natürlich trotzdem zu, nach drölfzig Wii-U-Ports hätte es über dreieinhalb Jahre nach Release der Switch ein gänzlich neues Pikmin 4 schon gerne sein dürfen, das macht Teil 3 aber nicht weniger gut. ✓

Pokémon Schwert & Pokémon Schild: D. Schneelande d. Krone

Drei Dinge im Leben sind final: Dass Cola aus der Flasche besser schm- oh, das hatten wir ja schon. Nun, ganz so ablehnend stehe ich Pokémon nicht gegenüber, ich habe damals tatsächlich die Rote Edition gespielt, als sie vor vielen, vielen Jahren in Europa erschienen ist. Aber es ist halt trotzdem nicht meine Spielereihe. Ich gebe aber dennoch einen grünen Haken, denn ich denke, der DLC taugt für Fans schon. ✓

Mit Pokémon Schwert und Pokémon Schild bin ich immer noch nicht warm geworden – haha, warm, dabei ist das hier ja die Tundra-Erweiterung. Wie auch immer, da das Grundspiel schon keinen besonderen Reiz auf mich ausgeübt hat, werde ich wohl auch diesen DLC in näherer Zukunft nicht ausprobieren. Das Bären-Pokémon sieht aber ganz niedlich aus, das muss ich eingestehen. ✗

Ich schrieb schon in meinem Test in dieser Ausgabe: Die Atmosphäre ist wirklich schön, die neue Story macht Spaß und den etwas peinlichen Peony habe ich schnell ins Herz geschlossen. Technisch allerdings ist Pokémon Schwert & Schild auch im DLC einfach nicht zeitgemäß und im Grunde liefert die zweite Erweiterung nur noch mehr vom Altbekannten. Bitte in Zukunft mehr Mühe geben. ✗

Jurassic World Evolution: Complete Edition

Uff, diesmal ist es ja eine ganze Latte an Spielen hier in der Meinungsmache, mit denen ich nix anfangen kann. Dinosaurier finde ich okay, sie haben mich aber niemals so fasziniert wie manch anderen Buben Anfang der 1990er-Jahre. Gepaart mit einen Genre, das so gar nicht das Meine ist, ist mein Interesse aber auf jeden Fall nicht groß genug, als dass mich das Ding hier mitreißen könnte. Der Nächste bitte! ✗

Noch so ein Titel, den ich eigentlich schon zu gut kenne, um da noch mal so viele Stunden reinzuversenken. Aber ich bin auch beim Filmgucken so: Bevor ich was einlege, das ich nicht kenne und was mir dann vielleicht nicht gefällt, gucke ich lieber einen Titel, den ich kenne und mag. Jurassic World Evolution ist auch auf der Switch ein toller Titel für Fans von Sauriern, Zoo Tycoon und Sim-Titeln. ✓

Ich mag Dinosaurier, ich mag Jurassic Park respektive World und ich mag Aufbauspiele. Jurassic World Evolution: Complete Edition scheint da doch wie für mich gemacht! Doch obwohl das Spiel wie viele seiner Art gut auf der Switch läuft, möchte ich derlei Games einfach nicht mit einem Controller zocken, sondern unbedingt mit Maus und Tastatur am PC. Das Spiel ist aber natürlich trotzdem super! ✓

Control Ultimate Edition: Cloud Version

Na endlich, das ist schon mehr nach meinem Geschmack! Ich habe Control schon auf der Playstation 4 gespielt und obwohl es mich nicht ganz so mitgerissen hat, wie ich im Vorfeld gehofft hatte, fand ich es trotzdem sehr, sehr gut. Ich denke, mit ein paar technischen Abstrichen hätte man das Abenteuer auch auf der Switch zum Laufen gebracht, aber die Cloud-Lösung finde ich auch spannend. Mehr davon! ✓

Ich bin überrascht und erfreut, dass Control so plötzlich auf der Switch veröffentlicht wurde! Mehr zur Umsetzung der Portierung lest ihr im Test, ich beziehe mich nun auf das Spiel allgemein: Nicht alle Spiele von Remedy fallen in mein Beuteschema, aber Control unterhält mich mit seinem schrägen Setting gut, und ich habe schon lang keinen Shooter mehr gezockt. Daumen hoch! ✓

Mit Control habe ich mich erstmals vor einigen Monaten im Rahmen eines Videos befasst, dass ich für unseren Youtube-Kanal erstellt habe. Und seitdem habe ich mir gewünscht, dass das Spiel auf die Switch kommt. Siehe da, nun ist es geschehen! Naheliegenderweise als Streaming-Lösung, die aber auf der Switch einen soliden Eindruck hinterlässt. Nur mit dem mobilen Spielen wird es jetzt schwierig. ✓

Mario Kart Live: Home Circuit

Oben steht's: Mario Kart Live ist, zu meiner eigenen Überraschung und traurigerweise, mein Flop des Monats. Dies ganz bestimmt nicht, weil ich den Titel nicht spannend finde, im Gegenteil, und was drin steckt, das macht echt verdammt Laune – wenn es funktioniert. Die Funkverbindung ist aber leider so schlecht, dass sie massiv den Spielspaß beeinträchtigt. Schade um eine wirklich brillante Idee. ✗

Sicher eine schönes Geschenk für jüngere Mario-Fans, aber ich selbst würde mir das wohl eher nicht unter den Weihnachtsbaum legen. Sicher würden es auch meine beiden Kater hassen, die fürchten auch meinen Staubsaugerroboter. Die Umsetzung ist aber nett und ich kann Mario Kart Live: Home Circuit auch irgendwie kein rotes X verpassen, weil es eine so charmante, naheliegende Idee ist. ✓

Ich mag die Idee von Mario Kart Live. Gerade, wenn man zum ersten Mal mit dem Kart durch die Wohnung fährt und die eigenen vier Wände aus einer völlig neuen Perspektive live auf dem großen Fernseher sieht, ist das wirklich beeindruckend. Die Verbindungsprobleme waren bei mir sowohl im Büro als auch Zuhause aber so massiv, dass ich Großteils extrem frustiert war. Aktuell rate ich daher leider ab. ✗

N-ZONE AWARD 9/10

PIKMIN 3 DELUXE

Sie sind vielleicht klein, aber man sollte sie keinesfalls unterschätzen: die Pikmin dürfen endlich wieder in Pikmin 3 Deluxe loswuseln! Wir haben das Remaster auf der Switch getestet.

Pikmin sind klein, man kann sie schon mal übersehen. Zwischen den hell strahlenden Nintendo-Gestirnen wie der Mario-Galaxie oder dem Zelda-Kosmos fristen die ameisengleichen Wesen ein eher unauffälliges Dasein. Die drei Titel der Hauptserie – Spin-Offs nicht eingerechnet – kamen zwar durchweg gut bei Spielern und Kritikern an, jedoch blieb ihnen eine beeindruckende Erfolgsgeschichte verwehrt. Bislang jedenfalls, denn Nintendo hat die Pikmin noch nicht aufgegeben und legt den letzten Teil, Pikmin 3 (2013 für die ebenfalls nicht gerade von Erfolg verwöhnte Konsole Wii U erschienen) kurzerhand für die beliebte Switch neu auf. Drin stecken alle Inhalte inklusive Download-Extras des Originals plus Neuerungen wie die Unterstützung von lokalem Koop-Spielen in der Kampagne und die Bonuslevel, in denen Kapitän Olimar mit seinem Begleiter Louie verstreute Schiffsteile sammelt. Aber der Reihe nach, was IST Pikmin eigentlich? Nun, ihr könntet einfach die Demo herunterladen und ausprobieren – aber wenn wir schon mal dabei sind …

Taktik im Miniaturformat

In Pikmin 3 Deluxe verkörpert ihr drei kleine Raumfahrer: Alph, Brittany und Charlie – A, B und C sozusagen. Die Kosmonauten erleiden eine Bruchlandung auf dem Planeten PNF-404, den sie auf der Suche nach Nahrung angesteuert haben. In ihrer Heimatwelt Koppai leidet das Volk nämlich unter einer schlimmen Hungersnot! Allerdings ist das Trio handwerklich schrecklich ungeschickt. Brittany und Co. können nicht kämpfen, Dinge zerstören oder reparieren, nicht einmal zum Einsammeln des gigantischen Obstes, welches in der Gegend zu finden ist, sind sie in der Lage.

Hier kommen die Pikmin ins Spiel: Die ameisengleichen Wesen nehmen nur zu gerne Befehle entgegen und dienen als rechte Hand der Astronauten. Ihr steuert die Pikmin nicht selbst, sondern ihr kontrolliert die Kapitäne – diese geben dann die Anweisungen weiter an die wuselige Gefolgschaft. Im Laufe des Abenteuers, das etwa zehn Stunden dauert (wenn man sich für den normalen Schwierigkeitsgrad entscheidet, es gibt in der Neuauflage noch zwei weitere, schwierigere Stufen), findet ihr unterschiedliche Arten von Pikmin, die alle einen besonderen Einsatzbereich haben. Bei der Bruchlandung werden die Drei außerdem getrennt, ihr werdet

Die gelben Pikmin bearbeiten die Strombarriere, links wühlen andere Zwerge einen Durchgang frei, während ein blaues und ein rotes Pikmin eine Kirsche tragen.

Ameisenstark sammeln die Pikmin die einzelnen Trauben der Rebe und tragen sie zum Schiff. Aus dem Saft des Obst wird die Astronautenahrung gemacht.

In der Kampagne von Pikmin 3 Deluxe gibt es fünf Arten Pikmin: rote, gelbe, blaue, Stein- und Flug-Pikmin. In den Bonus-Inhalten gibt es zwei weitere Arten.

Die Käfer verspeisen im Handumdrehen große Horden Pikmin. Greift am besten an, wenn die Monster schlafen, und seid präzise beim Werfen eurer Pikmin.

also eine Weile zunächst alleine oder im Duo unterwegs sein, bis ihr zwischen Alph, Brittany und Charlie hin- und herwechseln könnt. Das ist nötig, um neue Wege zu erschließen.

Die Steuerung ist recht simpel und schnell verinnerlicht: Mit dem A-Knopf werft ihr Pikmin auf ausgewählte Ziele. Je nach Objekt greifen sie es an, zerstören es, heben es auf, buddeln in der Erde oder schleppen Teile, um sie an einer anderen Stelle einzusetzen. Mit dem B-Knopf pfeift ihr Pikmin in einem gewissen Radius zu euch – sie dackeln dann im Gänsemarsch hinter euch her. Ohne klare Ansagen sind die kleinen Wesen allerdings hilflos: Blast ihr nicht zum Angriff, werden sie sich einfach fressen lassen und ihr nehmt schmerzliche Verluste hin.

Vermehrt euch

Für Nachwuchs sorgt ihr, indem ihr Käfer erbeutet und zur Zwiebel tragt. In diesem Objekt hausen die Pikmin, je größer das erlegte Tier, desto mehr neue Pikmin-Samen wirft die Zwiebel aus. Diese müsst ihr nur pflücken, um sie Teil eurer aktiven Armee zu machen. Auf dem Feld können sich maximal 100 Einheiten befinden, überzählige, produzierte Pikmin schlafen in der Zwiebel und bleiben euch erhalten. Durch dieses Limit seid ihr gezwungen, taktisch vorzugehen. Braucht ihr mehr rote Pikmin? Oder lieber eine Menge Stein-Pikmin? Eine Frucht nebenan erfordert 20 Pikmin zum Tragen – reicht der Rest der Gruppe, um den umliegenden Bereich schadlos zu durchqueren? Zu beachten ist dabei: Die feuerroten Gesellen kämpfen am besten, die gelben Pikmin widerstehen Elektrizität, graben schneller und können höher geworfen werden, fliegende Pikmin sind nicht auf festen Boden angewiesen, Stein-Pikmin richten viel Wurfschaden an und zertrümmern Glas und Kristall und blaue Pikmin können unter Wasser atmen. Mehr lest ihr in unseren Tipps zum Spiel weiter hinten im Heft! Die Pikmin-Mischung und euer Geschick entscheidet darüber, ob ihr eine Mission besteht und wie viele euer ameisenartigen Gefährten ihr dabei verliert. Die weißen und lila Pikmin aus dem Vorgänger tauchen nicht innerhalb der Kampagne auf, sondern nur in Extra-Inhalten, dazu später mehr.

Nicht allzu stressig

Pikmin 3 Deluxe hat im Kampagnenmodus zwei unterschiedliche Arten Zeitlimit. Zum einen sind die Astronauten ausgehungert – ihr müsst Obst sammeln, damit die Drei jeden Abend etwas zu mampfen haben. Allzu stressig ist dieser Verpflegungszwang jedoch nicht, man baut recht schnell eine ansehnliche Menge an gelagertem Fruchtsaft auf, sodass man den Planeten ohne Stress erkunden kann. Zum anderen ist die Aufenthaltszeit auf der Oberfläche begrenzt, denn nachts ist es zu gefährlich auf PNF-404. Am oberen Bildschirmrand zeigt ein Sonnensymbol, wie viel Zeit noch bleibt, bis man zum Einbruch der Dunkelheit wieder in die Umlaufbahn emporsteigen muss. Vergessene Pikmin werden nachts gefressen, wenn ihr sie alleine zurücklasst! Um das zu verhindern, könnt ihr verstreute Pikmin mit dem „Rufen"-Befehl an eurem Raumschiff zurück zur Basis ordern. Solltet ihr nicht mehr genug Zeit haben, um ein Vorhaben auszuführen oder ganz einfach nichts mehr im Level zu tun haben, könnt ihr den Tag auch verfrüht abbrechen. Außerdem dürft ihr Tage erneut spielen, falls ihr nicht zufrieden mit eurer Leistung seid.

Unterschiedliche Steuerungsarten

Da die Switch kein Gamepad mit Display hat wie die Wii U, wurde die Steuerung überarbeitet. Ganz so komfortabel wie auf der Vorgängerkonsole funktioniert es auf der Switch im normalen Steuerungsschema allerdings nicht. Die Map wird nun mit der Minus-Taste eingeblendet, zuvor konnte man einfach einen Blick auf den Controller werfen. Ärgerlich ist die mangelnde Präzision der Zielauswahl. Mit Wiimote ging das wirklich sehr gut, auf der Switch kann man mit deaktivierter Bewegungskontrolle entweder mit dem Stick die Wurfrichtung bestimmen oder mit ZR dem Spiel die Entscheidung überlassen, was gerade in der Nähe das dringlichste Ziel ist. Und ihr könnt glauben: mit dieser Entscheidung ist das Spiel oft überfordert. Wenn etwa am Boden eng nebeneinander Nektartropfen bei Obst liegen, werdet

Böse Überraschungen warten in Form von fiesen Bossen an sechs Stellen innerhalb der Kampagne.

An wenigen Stellen im Spiel ist die Kamera arretiert, um ein möglichst malerisches Bild zu zeigen. Ohne Bildschirmeinblendungen sähe es noch hübscher aus!

ihr sehr wahrscheinlich ständig den Nektar anwählen. Gerade in hektischen Situationen verklickt man sich bei der Auswahl und erntet dann verheerende Resultate, etwa, wenn ihr statt des kleinen Käfers das schlafende, gigantische Exemplar attackiert. Nach einer Weile stellt sich ein gewisser Lerneffekt ein und man klickt lieber ein paar Mal durch die Ziele durch, um auch garantiert das richtige zu erwischen, aber vor allem bei den Bonus-Abenteuern, bei denen die Abschlusswertung von eurer Zeit abhängt, kostet das unnötige Sekunden.

Ebenfalls nicht immer ideal ist die automatische Wegfindung der Pikmin, sie bleiben immer noch hinter Kanten hängen und schaffen es nicht, sich eurer Karawane anzuschließen. Das ist kein Hals- und Beinbruch, hätte aber verbessert werden können. Zwar lässt sich die Kamera schwenken, aber dennoch vermisst man an einigen Stellen Präzision beim Einschätzen des Radius des Pfeif-Befehls. Sehr ärgerlich, wenn man aus Versehen eine Gruppe nicht wasserfester Pikmin ins kühle Nass ordert, obwohl man diese gar nicht auswählen wollte, sondern die blauen Pikmin daneben. Pikmin 3 Deluxe lässt sich sowohl mit dem Pro Controller, mit zwei Joy-Cons oder auch mit einem einzelnen Joy-Con steuern. Empfehlenswert ist angesichts der leichten Probleme der herkömmlichen Kontrolle die Bewegungssteuerung, dann funktioniert alles beinahe wie auf der Wii U, nur eben ohne Karte zwischen den Händen. Kombiniert man die Zeiger-Bewegungssteuerung mit dem automatischen Anvisieren, produziert dies die besten Resultate. So gibt es in dieser Hinsicht nur Kleinigkeiten, die die Freude an Pikmin 3 Deluxe trüben.

Mitgefühl mit Pikmin und Käfern

Und Freude, die bereitet Pikmin auf der Switch in jedem Fall. Das Spielprinzip ist ungewöhnlich und sehr charmant umgesetzt. Obwohl sie nicht sprechen können und starre Glotzgesichter haben, möchte man instinktiv gut auf die kleinen Pikmin achtgeben und es tut weh, zu sehen, wie sie von einem Käfer verspeist werden und mit einem jämmerlichen Quietschen ihre Seele aushauchen – die verblassenden Lebensgeister kann man kurz darauf sogar gen Himmel steigen sehen. So läuft das übrigens auch bei den besiegten Gegnern ab! Aber in der Natur heißt es eben fressen oder gefressen werden, und ihr habt schließlich einen verhungernden Planeten zu retten. Natur ist grausam, und obwohl Pikmin 3 Deluxe putzig aussieht, verniedlicht es den Überlebenskampf nicht zu sehr.

Während der Kampagne besucht ihr fünf Levels – das hört sich nach wenig an, tatsächlich sind

Die robusten Stein-Pikmin richten beim Werfen enormen Schaden an. Glas und Kristall lässt sich nur mit Hilfe dieser Wesen zertrümmern!

Alles braucht seine Zeit: Sei es die Zerstörung von einem Hindernis wie dieser Sandmauer oder das Tragen von wertvoller Beute zur Basis.

Olimar und Louie, die Helden der ersten beiden Spiele, tauchen auch in Pikmin 3 Deluxe auf. Olimar bekommt sogar eigene Bonus-Missionen.

Beim Bingoduell treten zwei oder vier Spieler gegeneinander an. Es gilt, ein Bingo auf der Karte zu erzielen, und dafür Beutestücke beim Schiff abzuliefern.

diese aber abwechslungsreich und komplex aufgebaut. Wenn ihr alles Obst finden und alle Wege erschließen wollte, müsst ihr mit neuen Pikmin-Arten in bekannte Areale zurückkehren. Im Wald, am Strand, im Eis, in der Wüste und am Fluss wechselt außerdem gelegentlich das Wetter, dies hat allerdings keinen Einfluss auf das Gameplay. In jedem der fünf Level warten Bosse auf euch, die euer Können besonders auf die Probe stellen. Insgesamt wären noch mehr Spielwiesen ohne Frage schön gewesen, die enthaltenen Maps unterhalten aber durch mehr oder weniger knifflig versteckte Bonus-Obststücke und klug platzierte, freischaltbare Abkürzungen dennoch sehr gut.

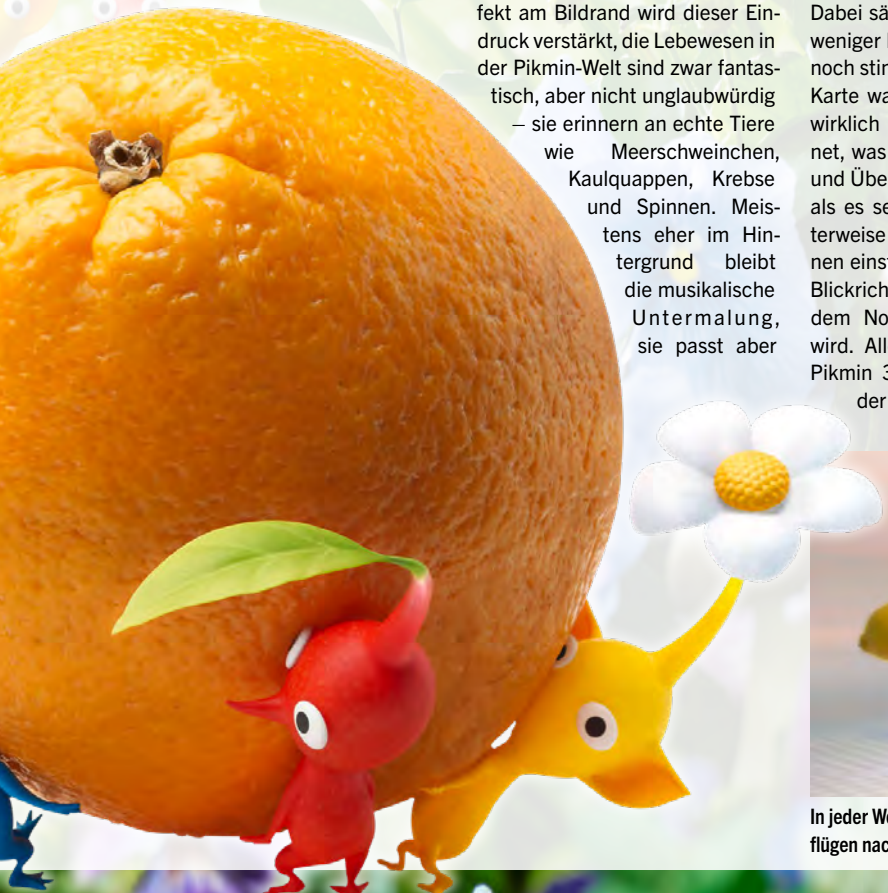
Für die Naturforscher

Mit der Gestaltung der Welt und Wesen überzeugt Nintendo ein weiteres Mal: Die Spielumgebung PNF-404 sieht aus wie ein Miniaturdiorama der Erde, man könnte fast glauben, dass man mit der Lupe bewaffnet im eigenen Vorgarten auch mal ein Pikmin entdecken könnte, das zwischen Löwenzahn und Keramikscherben eines alten Blumentopfes umherhuscht. Durch den Unschärfeeffekt am Bildrand wird dieser Eindruck verstärkt, die Lebewesen in der Pikmin-Welt sind zwar fantastisch, aber nicht unglaubwürdig – sie erinnern an echte Tiere wie Meerschweinchen, Kaulquappen, Krebse und Spinnen. Meistens eher im Hintergrund bleibt die musikalische Untermalung, sie passt aber sehr gut zum Bildschirmgeschehen, setzt auf Flötentöne und die Sound-Effekte sind markant, jedoch nie nervig.

Einen riesigen Sprung nach vorne, was die Optik betrifft, hat Pikmin 3 Deluxe im Vergleich zur Wii-U-Fassung nicht gemacht. Es sieht hübsch aus, kann sich aber natürlich nicht mit dem Detailgrad von aktuellen oder kommenden PS5- und PC-Hits messen. Auch beim Design der Nutzeroberfläche merkt man der Switch-Neuauflage das Alter an: Alles ist ziemlich bunt und überladen, der Trend zum Minimalismus ist an diesem Spiel vorbeigegangen. Dabei sähe Pikmin 3 Deluxe mit weniger knalligen Einblendungen noch stimmiger aus! Auch bei der Karte war man großzügig, da ist wirklich jedes Detail eingezeichnet, was manchmal Orientierung und Übersicht schwieriger macht, als es sein müsste. Dankenswerterweise lässt sich in den Optionen einstellen, ob die Karte nach Blickrichtung gedreht oder mit dem Norden nach oben fixiert wird. Alles in allem funktioniert Pikmin 3 Deluxe aber auch auf der Switch gut, es motiviert zum Optimieren der Taktik und läuft Nintendo-typisch sauber – beim Test gab es keine Framerate-Probleme, Bugs oder gar Abstürze.

Das ist noch nicht alles

Neben der Kampagne, also der Story, warten weitere Beschäftigungen auf fleißige Pikmin-Trainer. Im Bereich Bonus-Abenteuer finden sich gleich zwei weitere Mini-Kampagnen! Die erste davon, Olimars Abenteuer, umfasst vier Missionen, in denen Olimar und Louie auf PNF-404 nach Schätzen und Obst suchen. Im Grunde macht ihr hier also auch nichts Anderes als im normalen Abenteuer-Modus, nur, dass ihr hier auf zwei Astronauten beschränkt seid und euer Ergebnis mit Auszeichnungen bewertet wird, davon abhängig, wie schnell ihr wart. Das bietet natürlich Wiederspielwert, und im Koop-Modus könnt ihr Olimars Abenteuer ebenfalls erleben. Umfangreicher daher kommt die zweite Bonus-Kampagne, die wenig kreativ den Titel „Olimars neue Abenteuer“ trägt und in der ihr – abermals in Begleitung von Louie – in zehn Missionen



In jeder Welt sind verschiedene Obstsorten versteckt. Je mehr ihr von euren Ausflügen nach PNF-404 mitnehmt, desto besser gefüllt ist auch euer Vorratsraum.

Anfangs sind die drei Raumfahrer voneinander getrennt. Erst später könnt ihr zwischen Alph, Brittany und dem Captain wechseln, um so neue Orte zu erschließen.

diverse Ziele erreichen müsst. In einer Aufgabe sollt ihr etwa möglichst viele Käfer erlegen, in einer anderen Raumschiffteile einsammeln. Das alles ist nett umgesetzt, eine cineastische oder irgendwie epische Geschichte sollte man natürlich von keiner der Kampagnen im Spiel erwarten – aber das würde auch nicht zum Spielkonzept passen. Obwohl die insgesamt fünf Astronauten im Spiel eher klischeehaft daherkommen, gewinnt man sie doch lieb, in verstreuten Tagebucheinträgen von Olimar etwa liest man davon, wie schrecklich er seine Familie vermisst.

Jetzt wird es ernst

Das ist immer noch nicht alles, denn in Pikmin 3 Deluxe stecken außerdem die Bonus-Missionen, die es schon auf der Wii U gab. Darin müsst ihr in neuen Levels so viel Beute wie möglich einsacken, Bosse und die Fauna des Spiels bekämpfen – wer auf die Bestwertung Platin schielt, sollte die Ärmel hochkrempeln, denn das Spiel erfordert hier perfektes Management von Zeit, Astronauten und Pikmin. Besonders viel Spaß macht das zu zweit, wortwörtlich die Früchte von guter Absprache und Zusammenarbeit zu ernten, ist ein schönes Gefühl. Vergleichen kann man die Leistungen außerdem mit anderen Spielern weltweit. Sollte die Jagd nach Bronze-, Silber-, Gold- und Platinabzeichen noch nicht genug für euch sein, wartet Pikmin 3 Deluxe mit Medaillen auf. Die funktionieren prinzipiell wie Trophäen oder Erfolge bei den Konkurrenzkonsolen. Hakt ihr eine bestimmte Aufgabe ab – sammelt etwa zehn unterschiedliche Obstsorten – dann dürft ihr die entsprechende Medaille ab diesem Zeitpunkt in eurer Galerie bewundern. Das hätte es nicht wirklich gebraucht, aber es stört auch nicht, viele Spieler mögen

Die Pikmin vermehren sich durch das Erbeuten von Lebewesen, allerdings sind die Pikmin auch ein schmackhafter Happen für die meisten Kreaturen.

Mit Hilfe der gelben Pikmin könnt ihr Stromkreise schließen und so wieder für Helligkeit in Höhlen sorgen.

es ja, sich auf diese Art und Weise motivieren zu lassen.

Bingo!

Nun zum letzten Punkt, dem Bingoduell. Hier treten zwei Spieler auf zwölf Maps gegeneinander an – alleine funktioniert's nicht – und müssen auf einer Bingokarte die entsprechenden Aufgaben erfüllen. Wer als erster ein Bingo, also vier waagrecht, senkrecht oder diagonale Ziele bewältigt hat, gewinnt. Das ist simpel, wird geradeheraus präsentiert und fungiert als eine nette Dreingabe zum restlichen Spiel, welches somit um einen Versus-Faktor ergänzt wird. Bingoduell funktioniert sogar mit vier Teilnehmern, dann bildet jedes Duo ein Team.

Insgesamt ist Pikmin 3 Deluxe ein sehr rundes Paket mit neuen Inhalten, sodass auch Kenner des Originals ohne Frage noch einmal zugreifen können. Zumal das Spiel ja nun auch schon sieben Jahre alt ist und man sich eventuell nicht mehr in Gänze an alle Details erinnert. Die frischen Inhalte sind gelungen, die Optik ist charmant, die Steuerung funktioniert ordentlich (im normalen Modus) beziehungsweise sehr gut (mit Bewegungssteuerung) und in seiner Gesamtheit ist Pikmin durch seine Andersartigkeit sehr liebens- und spielenswert. Im Übrigen ist der Titel auch für absolute Neulinge im Bereich von Echtzeitstrategie empfehlenswert, oder wenn man per se eher weniger mit diesem Genre anfangen kann. Pikmin 3 Deluxe führt einen sehr sanft an alle Features heran und wenn man sich nicht selbst Ziele wie die Platinabzeichen setzt, muss man kein diplomierter Feldherr sein, um mit den kleinen Pikmin Spaß zu haben. Gleichzeitig bieten die höheren Schwierigkeitsgrade und Bonus-Inhalte mit Abschlusswertung einen Anreiz für Spieler mit Hang zur Bestleistung, ihre Strategien zu optimieren. Kurz gesagt: Wer eine Nintendo Switch hat, sollte Pikmin spielen, denn solche einzigartigen, liebenswerten und gleichzeitig auch noch spaßigen Titel gibt es viel zu selten.

Katharina Pache

Brücken wie diese müssen erst aus Scherben zusammengesetzt werden. Sind sie fertig, bleiben sie an Ort und Stelle.

MEINUNG
Katharina Pache

Ich will ja wirklich nicht meckern, aber … wo bleibt eigentlich Pikmin 4?

Ich kann mir vorstellen, dass Nintendo mit dem Remaster mal den Zeh ins Wasser hält und die Temperatur fühlt: Kommen die Pikmin auf der Switch gut an? Lohnt es sich, den vierten Teil zu produzieren? Ich kann nur hoffen, dass viele Spieler den kleinen Pikmin eine Chance geben. Ich habe alle drei (Haupt-) Teile der Serie gespielt und geliebt, obwohl ich früher auch erstmal skeptisch war. Strategie, Taktik, das klang für mich nicht besonders spaßig, ist normalerweise nicht meine liebste Nische. Aber bei Pikmin ist es anders, es lässt sich schwer in ein Genrekorsett pressen, sondern ist einfach, was es ist: Ein einzigartiges Vergnügen, in dem man Raumfahrer kontrolliert, die wiederum kleine Ameisenwesen kontrollieren. Schräg, aber eben auch sehr gut! Nachdem Pikmin 3 nun auch schon wieder ein paar Jahre zurückliegt, war es ein bisschen so, als hätte ich endlich doch mein Pikmin 4 bekommen, und die ganz neuen Inhalte sind ja quasi eine Art Trostpflaster für alle, die genauso wie ich auf eine „richtige" Fortsetzung warten. Nun ja, ich will mich gar nicht zu viel beschweren, dafür ist das Spiel zu gut. Vielmehr hoffe ich nun weiterhin, dass die Wuselei auf der Switch weitergeht. Und nun entschuldigt mich, ich habe noch diese vermaledeite Zitrone zu schnappen, die am Ende eines diabolischen Wippen-Gestells auf meine hungrigen Raumfahrer wartet!

Infos

Termin:	30. Oktober 2020
Genre:	Strategie
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
Sprache:	–
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Preis:	ca. 60 Euro

Pro & Contra

- ✚ Beträchtlicher Umfang
- ✚ Einzigartiges Spielprinzip
- ✚ Unterschiedliche Steuerungsoptionen
- ✚ Hübscher Miniatur-Look
- ✚ Fast das ganze Spiel unterstützt lokalen Koop
- ✚ Mit zusätzlichem Versus-Modus
- ✚ Gute Erklärungen
- ✚ Überfordert jüngere und unerfahrene Spieler nicht …
- ✚ … bietet aber viel Raum zum Optimieren und Taktieren, wenn man denn darauf Lust hat
- ✚ Orchestrale, ruhige Musikuntermalung passt gut zum Spielgefühl
- ➖ Zielauswahl ohne Bewegungssteuerung ist ungenau
- ➖ Unübersichtliche Karte
- ➖ Viele bunte Icons und Einblendungen machen einen Teil des Charmes zunichte

Wertung

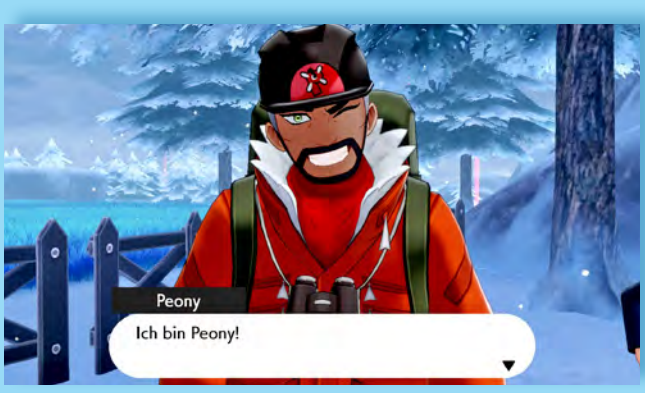
9

Sollte man nicht übersehen: Pikmin 3 Deluxe ist eine tolle Neuauflage!

POKÉMON SCHWERT & SCHILD

DIE SCHNEELANDE DER KRONE

Statt mit einer neuen Generation oder einer weiteren Neuauflage will Game Freak Pokémon-Fans heuer mit einem zweiteiligen DLC zu den jüngsten Taschenmonster-Spielen Schwert und Schild glücklich machen. Der erste Teil erschien bereits im Juni, mittlerweile ist auch Part zwei des Season Pass erhältlich, die Schneelande der Krone. Was taugen die neuen Inhalte?



Zusammen mit dem etwas übermäßig auf Jugendlichkeit bedachten Vater Peony geht ihr in Die Schneelande der Krone auf Expedition, das neue Areal zu erkunden.

Die Hauptstory beim neuen DLC dreht sich um das legendäre Pokémon Coronospa, das Dörfchen Freezedale und unter anderem den Bürgermeister der Ortschaft.

Eingefleischte Pokémon-Fans müssen dieses Jahr stark sein. Weder veröffentlicht Nintendo heuer nämlich eine gänzlich neue Generation der Taschenmonster-Spiele; Pokémon Kaffee und Tee erscheint also genauso wenig wie Pokémon Hell und Dunkel, Pokémon A und B oder irgendeine andere namentlich mal wieder besonders kreative Neuerscheinung. Noch dürfen sich Monster-Trainer über eine weitere Neuauflage wie beispielsweise die Ende 2017 erschienenen Pokémon: Let's Go, Pikachu! beziehungsweise Evoli! freuen. Stattdessen wollen die Entwicklerinnen und Entwickler bei Game Freak den geneigten Pokémon-Fan mit einem zweiteiligen Season Pass zufriedenstellen. Bereits im Juni erschien der erste Part namens "Die Insel der Rüstung", in unserem Test in N-ZONE-Ausgabe 08/2020 nahmen wir die Erweiterung ausführlich unter die Lupe und attestierten ein "lohnt sich". Nun ist kürzlich der zweite und letzte Teil auf die Switch gewandert, diesmal verschlägt es uns in "Die Schneelande der Krone". Übrigens bietet Nintendo passend dazu sowohl Pokémon Schwert als auch Pokémon Schild nun als neue Retail-Versionen auf Cartridge inklusive Season Pass an. Rund 80 Euro verlangt das japanische Unternehmen dafür von den potenziellen Kunden. Ein ziemlich ordentlicher Preis. Etwas Geld kann man sparen, wenn man die normale Version von Schwert oder Schild bei einem guten Angebot für um die 40 Euro ergattert und dann den Season Pass im eShop für circa 30 Euro erwirbt. Doch das nur am Rande.

Neues Areal, alte Probleme

Mit dem neuen DLC gehen selbstredend wieder viele neue Inhalte einher; das ist ja immerhin der ganze Sinn und Zweck der Sache. Im Mittelpunkt steht dabei das neue Areal, also die Schneelande der Krone eben. Dabei handelt es sich um ein hauptsächlich von Gebirge, Schnee und Eis geprägtes Gebiet mit großteils frei beweglicher Kamera. Ausgangspunkt eurer neuerlichen Expedition ist das kleine verschneite Dorf namens Freezedale, ebenfalls Dreh- und Wendepunkt der neuen Storyinhalte, doch dazu später noch mehr. Die Schneelande unterscheidet sich als Naturzone deutlich von den anderen Naturzonen im Spiel und bringt damit Abwechslung ins Abenteuer – gut so! Gleichzeitig allerdings ist die neue Spielwelt schnell erkundet. Die Ausmaße der Schneelande sind nicht allzu weitläufig. Wer sich Maßstäbe wie bei The Legend of Zelda: Breath of the Wild auch nur annähernd erhofft, wird leider enttäuscht. Zudem – und das gilt gleichermaßen für alle Naturzonen in Schwert und Schild – sind

Das neue Gebiet, im Grunde eine weitere Naturzone, ist vollgepackt mit unzähligen Items. Wie im Hauptspiel sehen die aus wie Pokébälle oder blinken einfach nur.

„Rätsel“ wie diese sind dermaßen simpel, dass man sie sich eigentlich auch gleich sparen könnte.

die Areale zwar picke-packe-vollgestopft mit wilden Pokémon, ansonsten aber erstaunlich leer und stellenweise geradezu trist. Das liegt einerseits an der, nett ausgedrückt, ziemlich simplen Grafik. Böse Zungen würden behaupten, das Spiel sei optisch hoffnungslos veraltet. Andererseits ist die Sichtweite extrem gering, sodass wilde Taschenmonster nur in unmittelbarer Nähe zur eigenen Spielfigur überhaupt sichtbar die Spielwelt bevölkern. Zudem strotzen die Schneelande nicht gerade vor Detailreichtum. Simples Beispiel, das schon im Hauptspiel genauso war: Zwar liegen überall unterschiedliche Items auf dem Boden, die es sich lohnt zu sammeln. Allerdings sind diese bis auf wenige Ausnahmen nur durch ein simples Blinken gekennzeichnet. Der entsprechende Gegenstand ist also gar nicht wirklich zu sehen. Und selbst wenn doch, dann lediglich in Form eines Standard-Pokéballs. Nichtsdestotrotz hat das neue Gebiet seinen Reiz und es kommt durchaus eine Atmosphäre auf, die gut zum nahenden Winter passt. Leider hat es das Entwicklerteam jedoch abermals nicht geschafft, die bereits seit rund einem Jahr am Hauptspiel bestehenden Kritikpunkte an den Naturzonen anzugehen. Auch die Schneelande der Krone ist da keine Ausnahme und lässt damit weiter hoffen, dass Game Freak bei der nächsten Pokémon-Generation dieses Problem endlich grundlegend angeht.

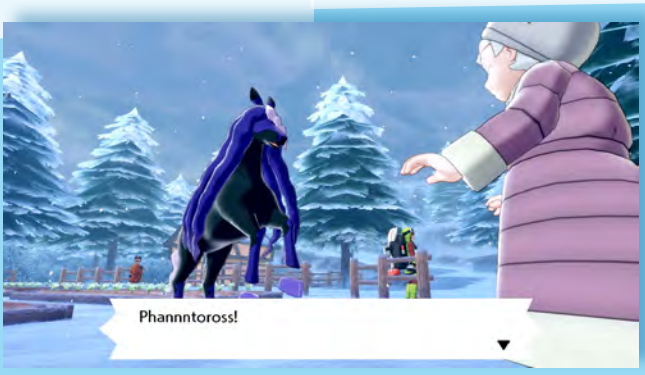
Auf zur Expedition!

Wie bereits kurz erwähnt, geht mit der neuen Spielwelt auch eine neuerliche Geschichte einher. Diese dreht sich um das legendäre und königliche Pokémon namens Coronospa. Das Monsterchen mit den Typen Pflanze und Psycho hat sozusagen die Schirmherrschaft über die Schneelande und das Dörfchen Freezedale inne. Allerdings hat es zum Beginn eures Abenteuers seine Macht verloren und ist auf eure Hilfe angewiesen. Was für ein Zufall, dass ihr gleich nach eurer Ankunft im neuen Gebiet vor dem Bahnhof auf Peony und dessen Tochter trefft. Bei Ersterem handelt es sich um einen Mann mittleren Alters, der vor allem durch seine überdrehte und über die Maßen um Jugendlichkeit bemühte Art auffällt. Das mag manchem vielleicht anstrengend rüberkommen, entbehrt aber nicht eines gewissen humoristischen Elementes. Soll heißen, die Dialoge und Zwischensequenzen mit Peony haben uns regelmäßig schmunzeln lassen, gelegentlich sogar etwas zum Lachen gebracht. Eines seiner liebsten Wörter ist “nice”, manchmal auch “mega-nice” - kein Wunder, dass Peony seiner Tochter ganz schön peinlich ist, oder? Die nämlich soll mit ihm auf eine Expedition durch die Schneelande aufbrechen, so der Wunsch des Vaters. Allerdings hat sie so gar keine Lust, lieber möchte sie Erfahrungen als Pokémon-Trainerin auf eigene Faust sammeln. Das führt schlussendlich dazu, dass ihr ihre Position einnehmt und mit Peony auf Expedition geht. Im Zuge dessen trefft ihr recht schnell auf das eingangs erwähnte Coronospa. Ab dann ist es eure primäre Aufgabe, dem Königspokémon zu alter Macht zu verhelfen. Diese Aufgabe stellt die zentrale neue Geschichte im DLC dar und ist, insofern ihr die Story konsequent vorantreibt, in rund zwei Stunden abgehandelt. Es warten jedoch noch weitere Quests auf euch, diese jedoch mit deutlich kürzer gehaltenen Geschichten. Doch dazu später mehr.

Ohne Ende Legenden

Um was geht und ging es bei Pokémon schon immer im Kern? Richtig, natürlich Pokémon zu fangen und den Pokédex zu komplettieren! Selbstverständlich halten daher mit dem neuen DLC zahlreiche zusätzliche Taschenmonster Einzug in Schwert und Schild. Dabei handelt es sich um ganz neue Monster, beispielsweise das legendäre Coronospa. Aber auch viele Pokémon vergangener Spiele der Reihe feiern ein Comeback. Allen voran zahlreiche Legendaries. So trefft ihr beispielsweise bei einem gigantischen Baum im Süden der Schneelande auf Arktos, Zapdos und Lavados. Nicht jedoch, wie man sie kennt, sondern in optisch ganz neuen Galar-Formen

Das neue legendäre Pokémon Coronospa hat die Schirmherrschaft über die Schneelande der Krone ist, ist aber auf eure tatkräftige Hilfe angewiesen.



Mit dem zweiten DLC gehen unter anderem neue Story-Inhalte einher. Die sind vor allem dank schöner Cutscenes wirklich nett, aber auch sehr schnell abgehandelt.

Der Großteil des neuen Gebiets ist von Gebirge, Schnee und Eis geprägt. Teilweise aber durchstreift ihr auch ganz typische Graslandschaften.

Mit dem zweiten Teil des Season Pass geht unter anderem die Rückkehr einiger alter Pokémon einher. Daher bekommt ihr den neuen Kronen-Pokédex.

– und die sehen wirklich absolut fantastisch aus! Tatsächlich ist es auch gar nicht so leicht, die drei legendären Vogel-Pokémon der ersten Generation in diesen neuen Varianten zu fangen. Nach einer hübschen Cutscene bei besagtem riesigem Baum entfliegen die drei nämlich in die Weiten der Galar-Region. Zapdos müsst ihr sodann in der ursprünglichen Naturzone suchen, Lavados hält sich auf der Insel der Rüstung des ersten DLCs auf und Arktos, passenderweise als Eis-Pokémon, verweilt in der Schneelande der Krone. Genauere Infos bekommt ihr nicht, ihr müsst also die Zonen durchstreifen, was jedoch zumindest dadurch etwas erleichtert wird, dass die legendären Pokémon nicht erst ganz knapp vor eurer Spielfigur aufploppen, sondern über deutlich größere Distanz in der offenen Spielwelt sichtbar sind. Auch die legendären Gigantan trefft ihr im neuen Areal an, jeweils in einem eigenen Schrein. Damit sich diese öffnen, müsst ihr bestimmte kleine Aufgaben erfüllen, zum Beispiel eine Glocke ertönen lassen oder dem erstplatzierten Pokémon in eurem Team ein bestimmtes Item zum Tragen geben. Im zweiten Schritt warten dann innerhalb der kleinen Schreine noch kurze Puzzleaufgaben auf euch, diese sind allerdings extrem simpel. Habt ihr beide Aufgaben erledigt, dürft ihr euch im Kampf mit Regirock, Registeel und Regice beweisen und euer Glück beim Fangen versuchen. Diese Aufgabe ist dann allerdings wieder gar nicht so leicht, weigern sich die besonders starken Legendaries doch sehr vehement gegen die Gefangennahme. Immerhin aber könnt ihr euer Glück so oft versuchen, wie ihr wollt. Wenn ihr eines der legendären Pokémon besiegt, verschwindet dieses nicht wie bei früheren Taschenmonster-Spiele für alle Zeiten im digitalen Nirvana. Stattdessen muss es sich nur ausruhen und ihr könnt jederzeit erneute Versuche wagen.

Kantige Gletscher, eiskaltes Wasser und sanft rieselnder Schnee: Die Atmosphäre des neuen Areals passt wunderbar zur kalten und dunklen Jahreszeit. Schön.

Abenteuer auf Steroiden

Eine ganze Reihe legendärer Pokémon älterer Generationen warten wiederum beim Dynamax-Abenteuer auf euch. Hierbei handelt es sich um einen gänzlich neuen Koop-Spielmodus, den ihr bei einer Höhle gleich am Anfang des neuen Schneelande-Gebietes findet. Hierbei müsst ihr euch nacheinander in einer Aneinanderreihung von Dynamax-Raids beweisen. Statt eurer eigenen Taschenmonster müsst ihr allerdings zu Beginn jeder Runde ein einzelnes Leih-Pokémon auswählen. Zusammen mit drei weiteren Mitstreitern, entweder echte Spieler oder computergesteuerte Gefährten, beginnt dann das Abenteuer. Durch den Zwang zu Leih-Pokémon sind die Kämpfe recht anspruchsvoll und ziemlich gut ausbalanciert. Keine Chance also, diesen Modus allein durch sehr stark trainierte Pokémon zu dominieren. Das Abenteuer selbst führt euch auf einer simplen Karte durch die einzelnen Raids. Auf ebenjener Karte habt ihr nach jedem Kampf die Wahl aus mehreren Wegen, zudem erfahrt ihr, welchem Typ die gegnerischen Dynamax-Pokémon angehören. Ihr könnt außerdem auf eine Trainerin treffen, die euer Team mit Items versorgt

Mit dem Fahrrad habt ihr die Schneelande der Krone, wenn ihr euch halbwegs auskennt, in wenigen Minuten durchstreift.

Zahlreiche legendäre Pokémon vergangener Pokémon-Generationen halten mit dem zweiten DLC erstmals Einzug in Pokémon Schwert und Schild.

Die Dynamax-Abenteuer sind im Grunde eine simple Aneinanderreihung von Dynamax-Raids mit drei weiteren Mitstreitern und geliehenen Taschenmonstern.

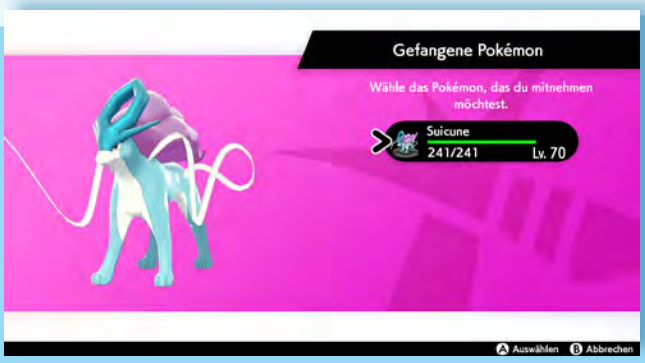
Beim neuen Modus Dynamax-Abenteuer könnt ihr jeweils ein besiegtes und erfolgreich gefangenes Pokémon eines Abenteuer-Durchgangs behalten.

sowie auf eine Forscherin, bei der ihr euer Pokémon austauschen könnt. Das ist ziemlich nützlich, denn euer Leih-Pokémon regeneriert nach Kämpfen nicht automatisch, sodass es nach ein paar Auseinandersetzungen ziemlich mitgenommen sein kann. Zusätzlich könnt ihr nach jedem erfolgreichen Raid den besiegten Widersacher einfangen und dadurch zu eurem neuen Leih-Pokémon machen. Behalten dürft ihr nach jedem Durchgang, der aus fünf Kämpfen besteht, aber immer nur ein einziges gefangenes Taschenmonster, wobei ihr die freie Wahl habt. Beim letzten Kampf trefft ihr stets auf ein legendäres Pokémon vergangener Generationen der Spiele. Diese Kämpfe sind aufgrund des Zwangs zu Leih-Pokémon wirklich anspruchsvoll und damit deutlich schwerer als der Großteil des sonstigen Spiels. Doch auch hier gilt: Ihr habt so viele Versuche, wie ihr wollt. Zwingt ihr das Legendary also nicht gleich beim ersten Versuch in die Knie und fangt es, könnt ihr euer Glück beliebig oft erneut versuchen. Sobald alle Pokémon auf eurer Seite, also alle vier, gleichzeitig außer Gefecht gesetzt sind, endet nämlich das Abenteuer und ihr müsst von vorne beginnen. Egal, ob ihr erfolgreich seid oder nicht, wird jedes Dynamax-Abenteuer zudem mit Dyna-Erz belohnt, das ihr gegen nützliche Items eintauschen könnt.

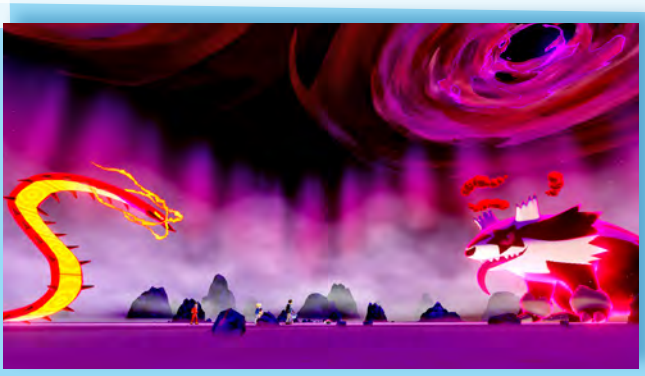
Der neue Koop-Modus ist vielleicht die interessanteste Neuerung beim zweiten DLC. Schade zwar, dass die einzelnen Kämpfe lediglich aneinandergereiht werden, ihr also nicht wirklich die Höhle erkunden dürft. Der höhere spielerische Anspruch allerdings erfreut vor allem all diejenigen Spieler, die sich einen höheren Schwierigkeitsgrad bei Pokémon schon lange wünschen. Und derer gibt es tatsächlich viele. Zudem motiviert natürlich die Aussicht, im besten Fall bei jedem Durchgang – was im Normalfall rund 20 Minuten Spielzeit entspricht – am Ende mit einem weiteren legendären Pokémon vom Abenteuer zurückzukehren. Durch die Möglichkeit, nach jedem Kampf den weiteren Weg zu bestimmten sowie das eigene Pokémon auszutauschen, kommt zusätzlich ein weiteres taktisch-strategisches Element mit dazu, neben ebenjenem Element bei den eigentlichen Kämpfen natürlich. Das führt in Summe dazu, dass ihr vermutlich wesentlich mehr Zeit mit Dynamax-Abenteuern verbringen werdet als mit den anderen Neuerungen der zweiten DLCs.

Von Stars und Mode

Was ist sonst noch neu in der Erweiterung? Nun, da wäre beispielsweise das sogenannte Galar-Star-Turnier. Sobald ihr einen bestimmten Punkt im Fortschritt beim neuen Gebiet erreicht habt, erhaltet ihr einen Anruf von Delion, der euch nach Score City beordert. Dort angekommen erzählt er euch von besagtem Turnier. Hier kämpft ihr wahlweise an der Seite oder gegen allerlei bekannte Trainerinnen und Trainer aus der gesamten Welt von Pokémon Schwert und Schild, inklusive Insel der Rüstung und Schneelande der Krone. Das Galar-Star-Turnier ist sicherlich nicht der umwerfendste neue Modus aller Zeiten, aber ein weiterer netter Baustein im DLC, der euch für einige Zeit beschäftigt, wenn ihr



Der Modus Dynamax-Abenteuer dient vor allem den Grinden und somit Sammeln von legendären Pokémon vergangener Taschenmonster-Generationen.

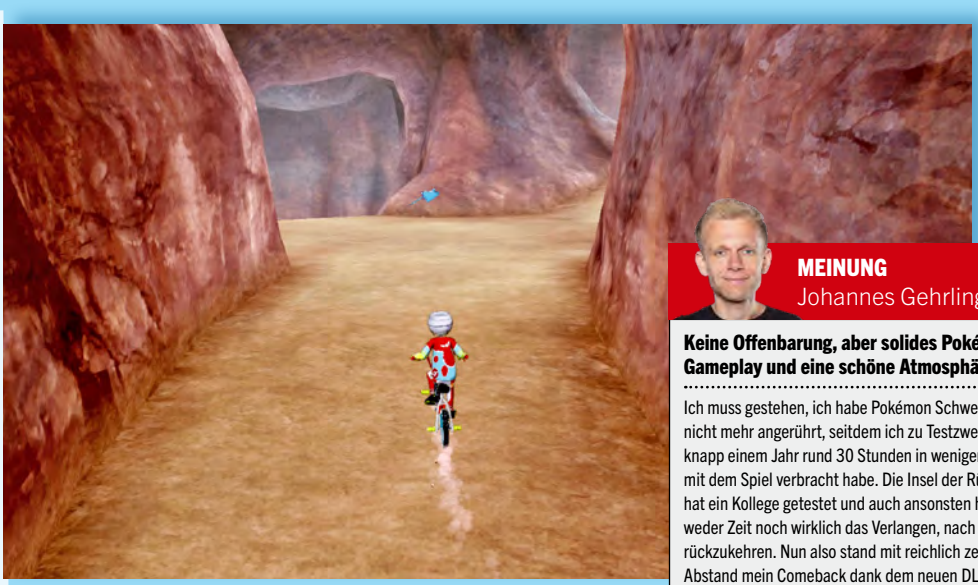


Bei Dynamax-Abenteuern könnt ihr nicht mit eigenen Pokémon antreten, ihr müsst zwingend Leih-Pokémon einsetzen. Dadurch sind die Kämpfe gut gebalanced.

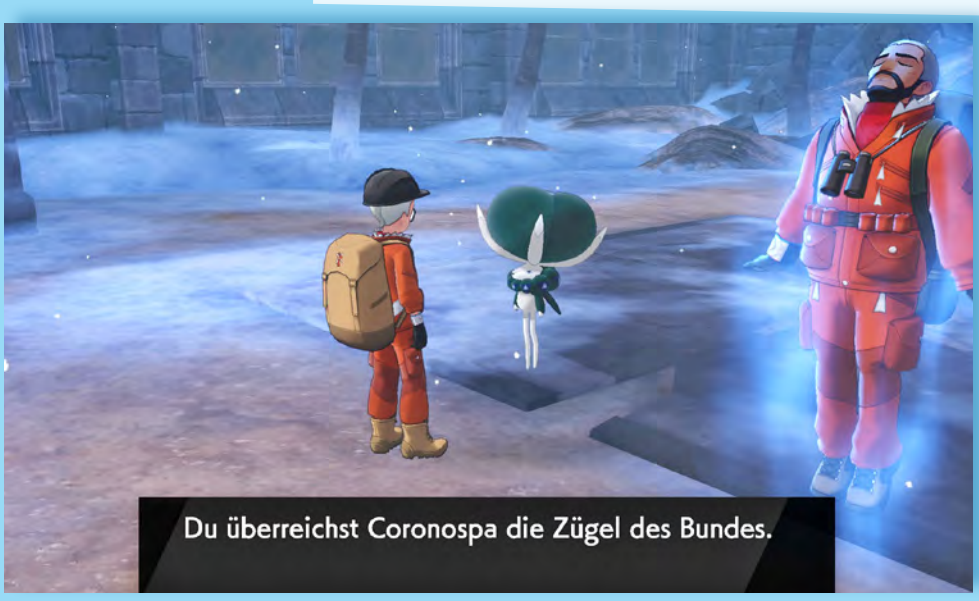
euch darauf einlasst, und somit den Endgame-Content erweitert. Der nämlich war abseits vom Pokémonfangen im ursprünglichen Spiel ohne Season Pass kaum vorhanden, ergo freuen wir uns über jede Erweiterung der Möglichkeiten. Ebenfalls neu sind zahlreiche Kleidungsstücke. Beispielsweise erhaltet ihr im Verlauf der neuen Story ein orangefarbenes Expeditionsoutfit von Peony. Das ändert natürlich nichts am Spiel, also mal abgesehen von eurem Äußeren, erfreut aber modebewusste Pokémon-Spieler und ermöglicht noch mehr Individualität im Spiel. Das war es dann aber weitestgehend auch, neben den bereits ausführlich vorgestellten Neuerungen wie Dynamax-Abenteuer, legendäre Pokémon und Co. Alles in allem bietet die Schneelande der Krone damit nur wenige Stunden Spiel, wenn ihr nur die neue Hauptstory durchspielen und alle Neuerungen einmal anschauen möchtet. Wollt ihr hingegen alle neuen Aufgaben vollständig meistern und den durch den DLC erweiterten Pokédex komplettieren, dann seid ihr gut und gerne um die zehn Stunden beschäftigt, je nach Spielweise möglicherweise sogar noch länger. Wie viel neuen Inhalt der DLC bietet, hängt also maßgeblich von eurer Spielweise ab.

Ja oder nein?

Für beinharte Pokémon-Fans mit Hang zum Grinden, Kämpfen und Vervollständigen bietet die Schneelande der Krone also einiges. Alleine schon die zahlreichen legendären Pokémon vergangener Generationen zu fangen beschäftigt lange und ist fordernd. Alle anderen aber, die also mehr Wert auf Story und Spielwelt legen, haben ziemlich schnell alles gesehen. Denn: Das neue Gebiet unterscheidet sich zwar optisch stark von den anderen Naturzonen in Schwert & Schild. Einen wichtigen Punkt aber haben alle gemein: Sie sind recht klein, ziemlich leer und hoffnungslos veraltet. Dennoch wollen wir keineswegs vom neuen DLC abraten oder den erweiterten Content gar schlechtreden. Die Schneelande der Krone ist ohnehin nur im Verbund mit Die Insel der Rüstung als einziger Season Pass erhältlich und beides zusammen erweitert das Hauptspiel dann eben doch recht beachtlich. Es gilt einfach die eigene Spielweise im Hinterkopf zu behalten, wenn man sich die Frage stellt, ob sich die neuen Inhalte lohnen und ob das Ganze wirklich sein Geld wert ist. Ganz allgemein gilt jedoch: Wir hatten unseren Spaß mit den neuen DLC. Und das ist dann im Endeffekt dann doch sowieso das Wichtigste. **Johannes Gehrling**



Wie schon in der Naturzone beim Hauptspiel ploppen wilde Pokémon nur in der unmittelbaren Nähe eurer Figur plötzlich auf und verschwinden schnell auch wieder.



Bei der Story des neuen DLCs müsst ihr in erster Linie Coronospa dabei helfen, wieder zu alter Stärke zu kommen.

MEINUNG
Johannes Gehrling

Keine Offenbarung, aber solides Pokémon-Gameplay und eine schöne Atmosphäre.

Ich muss gestehen, ich habe Pokémon Schwert & Schild nicht mehr angerührt, seitdem ich zu Testzwecken vor knapp einem Jahr rund 30 Stunden in wenigen Tagen mit dem Spiel verbracht habe. Die Insel der Rüstung hat ein Kollege getestet und auch ansonsten hatte ich weder Zeit noch wirklich das Verlangen, nach Galar zurückzukehren. Nun also stand mit reichlich zeitlichem Abstand mein Comeback dank dem neuen DLC an. Einerseits ein schönes Erlebnis, da ich die ganz neuen Schneelande erkunden und entdecken konnte. Andererseits aber auch irgendwie mühselig, mich nach so langer Zeit wieder ins Spiel einzufinden. Nichtsdestotrotz haben mich in erster Linie die winterliche Atmosphäre und die durchaus unterhaltsame, wenn auch kurze neue Story überzeugt. Die Dynamax-Abenteuer sind zwar ausbaufähig, aber ebenfalls ein motivierender Zeitvertreib. Heißt unterm Strich, mir gefällt der zweite Teil vom Season Pass, auch wenn es noch reichlich Luft nach oben gibt. Was das oftmals gestelzte Gameplay sowie die altbackene Optik angeht, hoffe ich vernünftigerweise aber auf die nächste Pokémon-Generation, das wird sich bei Schwert und Schild natürlich nicht mehr ändern, auch nicht beim DLC, das war von vornherein klar. Wer neue Beschäftigung bei den aktuellen Taschenmonster-Games sucht, macht mit dem Season Pass nichts falsch. Wer nach dem Hauptspiel kein Verlangen verspürt, weitere Zeit mit Schwert und Schild zu verbringen, den wird vermutlich auch die Schneelande der Krone nicht umstimmen können.

Infos

Termin:	23. Oktober 2020
Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Game Freak
Sprache:	Deutsch
Text:	–
USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Preis:	ca. 30 Euro (Season Pass)

Pro & Contra

- ✚ Neue Naturzone zum Erkunden
- ✚ Rückkehr vieler legendärer Pokémon
- ✚ Viel zu tun bei Dynamax-Abenteuern
- ✚ Unterhaltsame Cutscenes
- ➖ Neue Spielwelt schnell durchquert
- ➖ Technisch hoffnungslos veraltet
- ➖ Gameplay weiterhin gestelzt
- ➖ Neue Story sehr schnell absolviert

Fazit

LOHNT SICH

Trotz einiger Schwächen eine Empfehlung für Pokémon-Fans!

CONTROL ULTIMATE EDITION
CLOUD VERSION

Control läuft ab sofort auf Nintendo Switch! Allerdings nur über Streaming – wie das funktioniert (und natürlich, wie viel Spaß das Spiel an sich macht) erfahrt ihr in unserem Test zur Cloud-Version des Mystery-Action-Adventures mit Metroidvania-Anleihen.

New York, Heimat des Khlav Kalash und des Trump Towers, den zu übersehen leider so gut wie unmöglich ist. Anders das Federal Bureau of Control in Control: Nachdem sie aus persönlichen Gründen, die wir an dieser Stelle freilich nicht spoilern wollen, ihr Leben lang danach auf der Suche war, gelangt Protagonistin Jesse Faden zu Beginn des Abenteuers endlich in die gut versteckten Hallen der Einrichtung. Doch die junge Frau war nicht einfach zu doof, im Telefonbuch nachzugucken: Das auch als „Ältestes Haus“ bezeichnete Gebäude wurde auf übernatürliche Art und Weise versteckt. Wenig verwunderlich also, dass hier auch ansonsten wenig mit rechten Dingen zugeht. Als wir in Jesses Gestalt über die Schwelle der Behörde treten, die sich der Erforschung und Kontrolle paranormaler Elemente verschrieben hat, merken wir schnell, dass hier einiges im Argen liegt. Eine bösartige Entität namens das „Zischen“ hat die Kontrolle über das weitläufige Büro übernommen, mordet fröhlich vor sich hin und verwandelt diejenigen, die nicht sterben, entweder in willenlose Sklaven oder schwebende Körper, die für eine Innendeko der etwas anderen Art sorgen.

Storylust, Lesefrust

Nein, eine zu simple Prämisse kann man Control nicht vorwerfen. Die Geschichte, die sich daraus entwickelt, lebt von ungewöhnlichen Ereignissen und starken Momenten. Allerdings, so stilvoll sie auch inszeniert ist, leidet sie unter teils stark spürbaren Pacing-Problemen. Einige Elemente werden bis zum Erbechen erklärt, andere kurz abgehandelt und oft genug kratzt man sich am Kopf, weil Plot Twists nicht nur auf den ersten Blick wenig Sinn ergeben. Atmosphärisch wird viel geboten und die Mischung aus Mystery und leichten Horrorelementen funktioniert klasse. Einen Handlungsmeilenstein sollte man sich aber nicht erwarten. In Sachen Lore kann sich der Titel aber definitiv sehen lassen und meint es fast zu gut: Wahre Unmengen an Textdokumenten, Videoaufzeichnungen und Audiofiles erlauben extrem detaillierte Einblicke in die Hintergründe der Welt. Es wird fast schon zu viel erklärt:

Nicht alles, was im Federal Bureau of Control passiert, wird erklärt, für unseren Geschmack aber etwas zu viel. Dieser Screenshot stammt aus der PS4-Version.

Über die Cloud spielt ihr entweder im Modus mit Grafikfokus (im Bild) oder mit Fokus auf flüssigerem Gameplay. Wir empfehlen den Gameplay-Modus.

Spätestens, sobald man zu schweben gelernt hat, wandeln sich die Kämpfe zu einem brutalen Ballett. Dieser Screenshot stammt aus der PS4-Version.

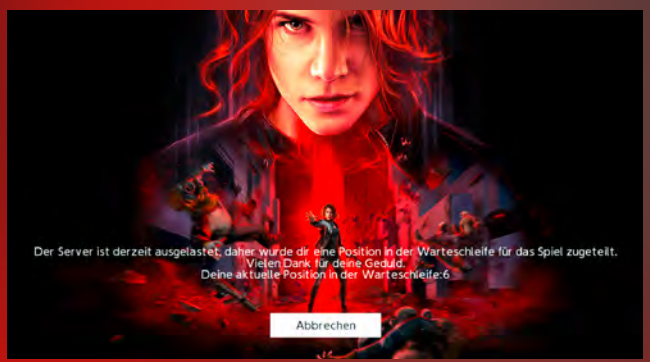
Mystery lebt auch davon, dass nicht jeder Baustein der Erzählung zu fassen ist. In der Welt von Control, die vom Unerklärlichen durchsetzt ist, bleibt aber kaum eine Frage unbeantwortet, wenn man bereit ist, die Zeit zu investieren. Das schadet der sonst guten Atmosphäre geringfügig.

Dann lieber taub

Aber keineswegs so sehr wie die deutsche Sprachausgabe! Wir sagen es frei heraus: Auch wenn man des Englischen nicht mächtig ist, sollte man sich einen Gefallen tun und das Spiel auf Englisch stellen und mit Untertiteln leben. Die deutschen Sprecher sind fast durch die Bank monoton, betonen Sätze völlig willkürlich und hören sich unnatürlich an. Da passt es gut, dass auf Lippensynchronität vollkommen gepfiffen wurde. Nach all der harschen Kritik wollen wir uns nun aber dem Positiven zuwenden, denn davon gibt es in Control reichlich. Im Grunde haben wir es bei Control mit einem 3D-Metroidvania zu tun. Das heißt also, dass uns in Gestalt des Federal Bureau of Investigation eine semi-offene Welt erwartet, in der uns zu Beginn nur ein begrenzter Bereich zugänglich ist. Nach und nach erlernen wir unterschiedliche Fähigkeiten, mit denen wir in bereits besuchte Gebiete zurückkehren und von dort aus in bis dahin unzugängliche Areale vordringen können. Außerdem sind viele Bereiche durch Code-Karten mit unterschiedlichen Sicherheitsstufen verschlossen. Dankenswerterweise ist im Verlauf der Handlung aber nur wenig Backtracking notwendig. Ausführliches Erforschen ist vor allem im Rahmen der zahlreichen Nebenmissionen notwendig. Die Hauptaufgaben sind fast durchgängig interessant gestaltet und schicken uns an wirklich spannende Orte. Trotz der zugrundeliegenden Bürothematik wird dank spezieller Abschnitte wie einem Steinbruch, einer von einer Art Pilz befallenen Abteilung und der dauernden Veränderungen der Umgebung durch übernatürliche Elemente viel Abwechslung geboten.

Die talentierte Miss Faden

Spielerisch erwarten uns zum einen allerlei Umgebungsrätsel. Dann gilt es, Stromgeneratoren in Maschinen einzusetzen, um sie wieder zum Laufen zu bringen, oder wir müssen Codes auf Computermonitoren knacken, um verschlossene Türen zu öffnen. Oft genug sind uns unsere übernatürlichen Kräfte hierbei von Nutzen. Früh lernen wir, mit Telekinese auch relativ große Objekte mühelos durch die Gegend zu bewegen. Später kommen Talente wie die Möglichkeit dazu, blitzschnell mehrere Meter nach vorne zu zischen oder sogar kurzzeitig zu fliegen. Zum anderen geht es in zahlreichen Kämpfen zur Sache – und die sind definitiv der Fokus des Abenteuers. Das ist allerdings gut so, denn sie machen richtig viel Spaß! Einerseits agieren wir in den Gefechten mit der Pistole des zu Beginn des Spiels dahinscheidenden Direktors des



Spielen gerade viele Switch-User über die Cloud, müsst ihr euch in die Warteschlange reihen. Das dauert mitunter lange und nervt.

Die Map des Spiels ist leider völlig unbrauchbar. Ebenen laufen ineinander und wir können nicht einfach zwischen Gebieten umschalten.

Vor allem im Betrieb auf dem großen Bildschirm sieht man Artefakte. Alles ist unschärfer als in den anderen Versionen.

Ältesten Hauses. Anstatt auf Munition und Nachladen zu setzen, ist es bei der übernatürlichen Waffe nach dem Verballern unserer Munition einfach nur notwendig, kurz zu warten, um wieder vollen Zugriff auf sie zu erhalten. Später finden wir Baupläne für Modifikationen, die es erlauben, unsere Kanone auf Knopfdruck zu verändern. Dann agiert sie als Maschinengewehr, Schrotflinte oder sogar Granatenwerfer. Andererseits verfügen wir eben über unsere einzigartigen Talente. Dank unserer sich nach wenigen Sekunden regenerierende Ausdauer können wir über die Schlachtfelder schweben, Objekte auf Gegner oder diese selbst durch die Gegend pfeffern, Widersacher temporär auf unsere Seite ziehen und noch viel mehr. Aus diesem Zusammenspiel zwischen klassischer Balleraction und Jesses übernatürlichen Talenten ergibt sich ein wahres Kampfballett, das unverschämt viel Spaß macht. All diese positiven Aspekte kommen auch in den Nebenaufgaben zu tragen. Bei denen handelt es sich kaum jemals um plumpe Sammelquest. Nein, meist stecken eigene, kleine Handlungen und Abstecher in Areale der Spielwelt dahinter, die extra für diese Zusatzaufgaben geschaffen wurden. Sogar einige optionale Bosse verstecken sich hinter diesen Missionen. Sehr lobenswert! Blöd nur, dass wir uns auf den Weg zu den unterschiedlichen Herausforderungen des Öfteren verirren werden. Die Übersichtskarte, die wir jederzeit einblenden können, wurde nämlich vollkommen in den Sand gesetzt. Wir können nicht zwischen den verschiedenen Arealen und Ebenen umschalten, generell ist sie der Übersichtlichkeit kaum förderlich. In Verbindung mit den sehr verzweigten Gebieten und den häufig ziemlich gut versteckten Questzielen ist das nervig. Immerhin, dankenswerterweise ist die Karte nicht mehr so verbuggt, wie sie es damals war, als Control auf den anderen Plattformen erschienen ist, da wurde sie ständig gar nicht oder nur teilweise angezeigt.

Unfreiwilliger Bürosport

Segnen wir das virtuelle Zeitliche, werden wir an Knotenpunkte gesetzt, die sich überall in der Welt befinden. Sie dienen auch als Schnellreisepunkte. Durch ein Update, das auf der Switch bereits enthalten ist, gibt es in Control nun mehr und besser gesetzte Checkpoints – schön! Allerdings hätten wir uns häufig gewünscht, dass wir nach einem Ableben einfach wieder am Eingang des aktuell besuchten Raumes starten. Stattdessen müssen wir Wegstrecken noch einmal laufen, inklusive respawnter Feinde auf dem Weg. Lob und Kritik gleichermaßen für das Gameplay gibt es von uns also, und das gilt auch bezüglich der Technik. Prinzipiell sieht Control gut aus. Vor allem das Spiel von Licht und Schatten, die Effekte und die Animationen von Jesse und den Feinden gefallen uns. Die Welt wirkt in sich stimmig und es ist offensichtlich, dass die Entwickler mit einer bestimmten Intention an ihre Gestaltung herangegangen sind. Die Mischung aus kühler Büroästhetik und den wahnwitzigen Geschehnissen darin gefällt uns. Dem gegenüber stehen aber unsaubere Kantenglättung, sehr hölzerne Gesichtsanimationen und teils derbe Ruckler, wenn mal viel auf dem Bildschirm los ist. Lob und Kritik gleichermaßen wollen wir dem Spiel zuletzt in seiner Gesamtheit aussprechen. Es krankt selbst bezüglich der gelungenen Aspekte an einigen Stellen. Diese Mängel verhindern den Aufstieg des Spiels in die höchsten Qualitätssphären.

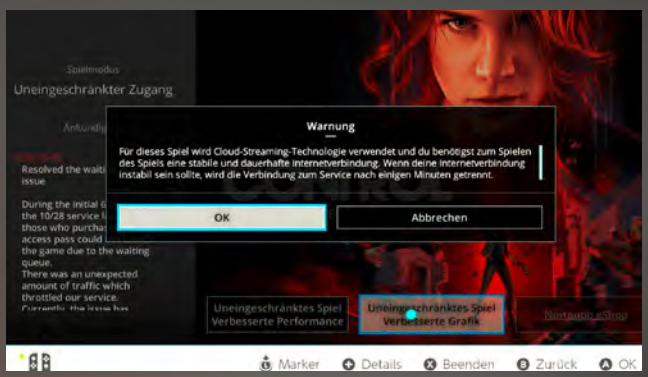
Mach es noch mal, Jesse

Der Untertitel verrät es bereits: In Control für die Switch steckt nicht nur das Grundspiel, auch die beiden Erweiterungen sind von vorne herein mit an Bord. Die erste davon trägt den Namen The Foundation, um diese Zusatzgeschichte zu starten, muss man das Hauptspiel beendet haben. Dann bietet DLC Nummer eins spielerisch vor allem mehr Action statt mehr Sto-

Control hat im mobilen Betrieb keine Gyrosteuerung. Das Zielen mit den fummeligen Joy-Con-Sticks ist gelegentlich anstrengend und ungenau.

Die deutsche Stimme von Jesse Faden macht ihre Arbeit okay. Damit stellt sie aber eine Ausnahme dar. Dieser Screenshot stammt aus der PS4-Version.

Am besten spielt sich Control über die Cloud im Modus mit Fokus auf Gameplay statt auf Grafik. An die Optik der restlichen Ausgaben kommt aber auch die hübschere Stream-Version nicht heran.



Um Control kaufen zu können, müsst ihr zunächst die Demos für fünf Minuten spielen.

ry, obendrauf gibt es innerhalb der etwa fünf Stunden Spielzeit neue Fähigkeiten für die Heldin Jesse. Die zweite Erweiterung Awe ist zugänglich, nachdem die siebte Mission innerhalb der Story absolviert wurde. Hier ist Jesse auf der Suche nach einer mysteriösen Schattenkreatur, die sie mit Licht bekämpfen muss – das erinnert nicht zufällig an Alan Wake, denn auch dieser Titel stammt aus dem Hause Remedy. Die Licht-Schatten-Mechanik jedenfalls ist eine schöne Bereicherung, an die Qualität des Hauptspiels kommt jedoch auch Awe nicht heran.

Spielen auf Wolke 7?

Um Control auf der Switch zu spielen, benötigt man eine stabile und dauerhafte Internetverbindung – wenn wir also nicht gerade unterwegs mit unserem Smartphone einen Hotspot betreiben, fällt das Zocken beim Reisen flach. Um Control über die Cloud auszuprobieren, ladet man die entsprechende App kostenlos aus dem eShop. Dann kann man in zwei zeitbegrenzten Demos testen, ob der Dienst bei einem gut funktioniert: Die Performance-Demo bietet eine (angepeilte) Bildwiederholrate von 60 Frames und weniger Details, die Demo mit Schwerpunkt auf Grafik läuft mit angepeilten 30 Frames pro Sekunde. Control auf Switch lässt sich erst dann kaufen, wenn man eine der beiden Demos mindestens fünf Minuten ausprobiert habt. Einmal bezahlt, kann man Control so lange spielen, wie mab möchte; zumindest theoretisch, denn da man das Spiel streamt und nicht herunterlädt, ist man auf die Verfügbarkeit der Server angewiesen. Wir mussten immer wieder auf einen Platz warten, weil die Server ausgelastet waren. Nervig! Im Handheld-Modus läuft Control im Performance-Modus gut und sieht okay aus. Es kommt zwar mitunter zu Sound-Verzögerungen, die Steuerung leidet aber nicht bemerkenswert. Auf dem Fernseher der Titel in beiden Modi wegen Artefakten und einer niedrigen Auflösung deutlich schlechter aus als auf dem kleinen Bildschirm und vor allem im Vergleich zu den anderen Versionen. Entscheidet man sich für den Grafikmodus, egal, ob in der Hand oder im Dock, muss man mit Stottern rechnen. Am empfehlenswertesten ist die Cloud-Fassung von Control also im Performance-Modus und im Handheld-Betrieb, dann muss man sich eben mit den fummeligen Sticks der Joy-Cons herumschlagen. **Lukas Schmid & Katharina Pache**

Was hat es mit dem seltsamen (und auch ziemlich gruselig aussehenden) Hausmeister namens Ahti auf sich? Er scheint auf jeden Fall mehr über die Vorgänge zu wissen, als er zu sagen bereit ist. Dieser Screenshot stammt aus der PS4-Version.

MEINUNG
Lukas Schmid

Trotz einiger vermeidbarer Makel ein wirklich ungemein unterhaltsam gemachtes Abenteuer

Ich habe mich schon seit der Ankündigung für die anderen Plattformen sehr auf Control gefreut, weil mich die Welt und die Atmosphäre einfach sehr angesprochen haben. Schlussendlich stellte sich aber heraus, dass „nur" ein sehr gutes Spiel herauskam und nicht das erhoffte Meisterwerk. Auch beim Test auf der Nintendo Switch wurde mein Spaß immer wieder durch unnötige Makel getrübt. Allerdings, so wie das Spiel über Schwächen verfügt, so gleicht es sie durch Stärken wie die Atmosphäre und die brillanten Kämpfe, die einfach verboten viel Spaß machen, wieder aus. Insofern: Zum unsterblichen Klassiker reicht's nicht, ein gelungenes und sehr eigenständiges Mystery-Abenteuer ist Control aber allemal. Die Cloud-Umsetzung ist ein anderes Thema, hier muss nachgebessert werden. Ich will nicht ewigf lange warten müssen, bevor ich endlich das Spiel erleben kann, für das ich viel Geld bezahlt habe.

Infos

Termin:	28. Oktober 2020
Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	505 Game
Entwickler:	Remedy Entertainment
Sprache:	Deutsch
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 16 Jahren
Preis:	ca. 40 Euro

Pro & Contra

- ✚ Glaubwürdig gestaltete Welt
- ✚ Ungemein spaßige Kämpfe
- ✚ Viele interessante Fähigkeiten
- ✚ Tiefgründige Lore
- ✚ Gelungene Atmosphäre
- ✚ Nebenaufgaben mit Substanz
- ✚ Kostenlose Demo zum Testen der Cloud
- ➖ Verworren erzählte Handlung
- ➖ Unbrauchbare Map
- ➖ Miserable deutsche Sprecher
- ➖ Im Dock-Modus teilweise sehr schlechtes Bild
- ➖ Spielen unterwegs (kaum) möglich
- ➖ Warteschlangen vor dem Spielen

Wertung

6

Gutes Spiel, nicht ausgereifte Technik – nur für Spieler mit schneller Internetanbindung

JURASSIC WORLD EVOLUTION: COMPLETE EDITION

Fleischfresser und Zeitfresser: Jurassic World Evolution ist auch auf Nintendo Switch ein tolles Dino-Spiel und eine ordentliche Simulation.

Manchmal führt ein Unglück zum nächsten. Deshalb sind wohl auch die Dinosaurier ausgestorben: Durch einen Meteoriteneinschlag verdunkelte sich die Atmosphäre, Vulkane brachen aus, die Temperaturen sanken, die Reptilien gaben das Zepter weiter an die Säugetiere. Bei uns im Park auf der Insel Isla Muerta wurde nach einem schweren Sturm und Schäden am Hochsicherheitsgehege unseres Tyrannosaurus Rex zwar keine ganze Spezies ausgerottet, das lag aber nicht daran, dass unser blutrünstiger Schützling es nicht versucht hätte. Jede Menge tote Besucher, Schadenersatzklagen und Betäubungsmitteleinsätze später streift T-Rex wieder durch sein eingezäuntes Revier in unserem Park. Merke: keine Raubsaurier-gehege ohne Sturmschutz.

Im Raubtiergehege

In Jurassic World Evolution plant und verwaltet ihr einen Zoo mit Dinosauriern. Jurassic World Evolution ist quasi eine Neuauflage der Wirtschafts- und Aufbausimulation Jurassic Park: Operation Genesis aus dem Jahr 2003 von Vivendi, nur mit den Neuerungen aus aktuellen Filmen, darunter der genmanipulierte Supersaurus Indominus Rex, die Gyrosphären-Fortbewegungsmittel aus Jurassic World und der Mutant Indoraptor aus Jurassic World: Das gefallene Königreich. Zusätzlich kommentieren bekannte Figuren aus der Filmreihe euer Park-Management, darunter etwa Wissenschaftler Dr. Ian Malcom und Raptoren-Flüsterer Owen Grady. Die Original-Filmmusik vervollständigt das ansprechende Fan-Service-Paket.

Parkbau mit Hindernissen

Die Macher von Jurassic World Evolution heißen Frontier Developments; ihr kennt sie vielleicht von den PC-Hits Rollercoaster Tycoon 3 oder Planet Coaster. Für virtuelle Vergnügungsparks sind die Briten also Experten, deshalb läuft das Errichten eures Saurierparks simpel und effektiv, auch wenn in Sachen Komfort noch ein wenig Luft nach oben ist. Eure Gäste betreten euren Park automatisch, sobald ihr die ersten Saurier präsentiert. Je nach Art benötigen die Riesenreptilien unterschiedlich große Gehege, Nahrungsquellen und Sicherheitsvorkehrungen, außerdem müsst ihr Rücksicht auf die Vorlieben der Urzeitviecher nehmen. Parasaurolophus will mit mindestens vier Artgenossen zusammenleben und liebt artfremde Pflanzenfresser in seiner Nähe, Polacanthus hingegen wird schon unausstehlich, wenn mehr als vier andere Saurier im gleichen Revier wohnen. Unzufriedene Dinos werden ausbrechen und Amok laufen – das ist teuer, tödlich und schlecht fürs Image! Dass man Rücksicht nehmen muss auf all diese Details sorgt auch nach vielen Spielstunden dafür, dass die Gehegeplanung nicht zur Routine verkommt. Auch an dieser Stelle macht es Jurassic World verantwortungsvollen Parkführern jedoch schwieriger

Im Anflug auf euren eigenen Jurassic Park! Die Atmosphäre der Filme hat das Spiel hervorragend eingefangen, Dino-Fans frohlocken.

Das Wiedererwecken diverser Saurier ist klasse in Szene gesetzt. Einen der Giganten aus dem Gehege zu entlassen, ist immer ein eindrucksvoller Moment.

Hier, im Original-Jurassic-Park aus dem DLC, liegt einiges im Argen. Durch praktische Ansichten wie diese erkennt ihr Probleme im Park auf einen Blick.

In der Complete Edition für Switch sind alle DLCs enthalten. Für Fans der alten Filme ein besonderes Schmankerl ist die Erweiterung Zurück zum Jurassic Park.

als es sein müsste. Wieso sieht man nicht mit auf einen Blick oder per Knopfdruck, wie groß das Gehege ist? Einerseits steht in den Saurier-Steckbriefen die genaue Quadratmeterzahl, andererseits muss man sich beim Zäunestecken aufs Augenmaß verlassen. Ein zweites Problem: Im großen Dino-Lexikon erfährt man zwar Wissenswertes, aber nicht, wie viele Gefährten oder Wald die spezifische Gattung zum Gedeihen braucht. Diese Informationen sind erst ersichtlich, wenn der Dino ausgebrütet aus der Zuchtstation kommt. Um dann Probleme zu beheben, muss das Reptil oft betäubt und umquartiert werden. Da lautet die Devise: selbst Notizen anlegen, welcher Dino gerne wie leben möchte und wie viele davon gerade im Park residieren.

Insel-Hüpfer

Im Spielverlauf der Hauptkampagne (auf der Switch sind auch alle Erweiterungen enthalten, mehr dazu gleich) beweist ihr euren Unternehmergeist auf sechs Inseln, eine davon die Sandbox-Insel Isla Nublar, auf der ihr ohne Vorgaben und mit unbegrenztem Budget baut. Besuchen könnt ihr die Isla Nublar allerdings erst nach einer gewissen Spielzeit. Auch die restlichen Inseln schaltet ihr nach und nach frei, jede davon konfrontiert euch mit anderen Schwierigkeiten. Auf Isla Pena etwa toben Stürme und der Platz ist begrenzt. Auf der Insel Sorna hingegen laufen diverse Saurier frei herum, darunter ein Spinosaurus. Erreicht ihr eine gewisse Sternebewertung für euren Park, schaltet ihr die nächste Insel oder diverse Boni frei. Dazu zählen neue Gebäude, Forschungsziele, Gen-Variationen für die Saurierzucht oder einfach nur Geld. Die Wertung errechnet sich aus zwei Komponenten, zum einen natürlich den Dinosauriern – wie viele leben im Park, wie groß ist die Artenvielfalt, wie geht es den Viechern – zum anderen den Gästen. Diese wollen essen, trinken, Geld ausgeben, Spaß haben, Dinos sehen, in Hotels übernachten und sich sicher fühlen. Da ihr abgeschnitten auf einer Insel lebt, müsst ihr den Strom selbst produzieren und für dessen Verteilung sorgen. Dieser Teil der Parkplanung ist simpel und Notstände sowie Bedürfnisse der Besucher erkennt ihr durch Overlay-Anzeigen auf einen Blick. Die größte Schwierigkeit bei der Verbesserung des Jurassic Parks ist die Platzproblematik; viele Gebäude nehmen unverschämt viel des begrenzten Raums auf der Insel ein. Da lohnt es sich, im Voraus zu planen, etwa die Fläche für Sturmschutzanlagen neben dem Raubsauriergehege – man lernt aus Fehlern. Die Anzahl der Gastbespaßungsgebäude ist überschaubar, Dekorationen wie etwa Palmenalleen, Schilder, Fahnen oder über-

Im DLC Claires Zuflucht müsst ihr zunächst die erkrankten Dinosaurier behandeln. Dafür klemmt ihr euch hinter das Steuer eures Ranger-Fahrzeugs.

Die Dinosaurier sind ohne Frage die Stars des Spiels. Sie sehen auch auf der Switch toll aus – im gedockten Modus aber deutlich besser als im mobilen Betrieb.

dachte Wege gibt es nicht. Die Gäste laufen in Gruppen umher, haben aber keine Eigenschaften – die in Wissenschaftlerkittel gekleideten Besucher bevorzugen etwa keine anderen Unterhaltungsmöglichkeiten als die leger gekleidete Kundschaft. Jurassic World Evolution rückt den Fokus stärker auf die zahlreichen Dinosaurier als auf die Feinheiten des Park-Managements.

Reise in die Urzeit

Die Dinosaurier sehen wahnsinnig gut aus: Unter der dicken Haut eines Brachiosaurus zittern die Muskeln, Gallimimus putzt sich wie ein Strauß das nicht vorhandene Gefieder, Velociraptoren stoßen Fieptöne wie in den Filmen aus. Da macht es auch Spaß, eine Weile dabei zuzusehen, wie eine Herde Stegosaurier am Seeufer grast oder ein Tyrannosaurus eine Ziege aus der Lebendfutterstation verschlingt – auch auf der Switch, die zwar mit Treppcheneffekten und verringerten Details auskommen muss, aber dennoch hübsch aussieht. Im Handheld-Modus ist das Bild unschärfer, leicht nervige Pop-Ins der Vegetation gibt es sowohl im Betrieb auf dem großen Bildschirm als auch mobil.

Immer besser

Nicht vergessen solltet ihr, dass Jurassic World Evolution keine Pausefunktion hat. Das würde die Spannung aus dem Spiel nehmen, denn wenn etwas schief läuft, dann so richtig. Ein kranker Dinosaurier kann den ganzen Park in die Miesen stürzen, wenn er etwa an der Krankheit stirbt, andere ansteckt, die Herde dadurch zu klein ist, seine frustrierten Freunde ausbrechen und so weiter. Die kleinen und großen Katastrophen verhindern, dass sich Langeweile breit macht.

Gelegentlich verlangt Jurassic World Evolution von euch, selbst den Park zu betreten. Klemmt euch hinter das Lenkrad eines Jeeps oder in den Helikopter, wenn zum Beispiel ein Mitarbeiter der wissenschaftlichen Abteilung eure Ranger-Station sabotiert hat und ihr Aufgaben nicht mehr automatisch an eure Bediensteten verteilen könnt. Stichwort Wissenschaft: Ihr entscheidet, auf welchen der drei Zweige ihr bei der Parkentwicklung das Augenmerk legt. Unterhaltung, Sicherheit oder Wissenschaft? Steigt euer Ansehen bei einer Abteilung, sinkt es bei den anderen und jede Fraktion belohnt euch mit Boni und Geld, wenn ihr deren Aufträge erfüllt. Die kleinen Zusatzmissionen sind oft nebenbei erledigt und unspektakulär; ihr sollt beispielsweise dafür sorgen, dass fünf Minuten lang kein Gast von einem Raubsaurier zerfleischt wird – lässt sich einrichten. Jedes der drei konkurrierenden Lager hat pro Missions-Insel (Isla Nublar zählt als Sandbox nicht dazu)

Die Ranger könnt ihr selbst steuern. Das ist nicht nur nötig, wenn Dinosaurier frei herumlaufen, ihr repariert auf diese Weise auch beschädigte Bauwerke.

Die Menüführung ist übersichtlich, die Schrift ist sowohl auf dem Fernseher als auch beim mobilen Spielen gut zu erkennen. Eine gute Portierung!

Das Parkbauen funktioniert simpel. Es gibt aber auch nicht allzu viele Optionen und Deko-Möglichkeiten dabei.

eine Reihe besonderer Aufgaben, die kleine Geschichten erzählen und wichtige Neuheiten freischalten, darunter zum Beispiel Expeditionsziele. Dorthin schickt ihr eure Ausgrabungsgruppen, damit diese Genmaterial aus Fossilien sammeln. Ab 50 % Geninformationen könnt ihr eine Saurierart zum Leben erwecken, je höher die Prozentzahl, desto mehr Veränderungen nehmt ihr (optional) an den Erbinformationen vor. Gleichzeitig senkt das Herumpfuschen am Genom die Überlebenschance des Jungtiers. So ein genmanipulierter Tyrannosaurus Rex mit alternativer Hautzeichnung bringt zwar ein dickes Extra bei der Besucherwertung, wenn die Eine-Million-Dollar-Echse dann aber eingeht, habt ihr eine wortwörtlich riesige Investition in den Sand gesetzt.

Jurassic Park Evolution ist ein beeindruckendes Fenster in eine virtuelle Welt, die wohl jeder Dinosaurier- und Jurassic-Park-Fan nur zu gerne in der Realität besuchen würde. Niemand wird Frontier Developments Ode an den Saurier kaufen, weil er eine hochkomplexe Wirtschaftssimulation spielen möchte. Den mangelnden Tiefgang kompensiert Jurassic World Evolution durch die atemberaubende Präsentation mit viel Fan-Service, wunderbar umgesetzten Sauriern und liebevollen Details. Neben der Kampagne des Grundspiels und dem Sandbox-Modus bietet die Switch-Fassung die Erweiterungen Dr. Wus Geheimnisse, Claires Zuflucht und Zurück zum Jurassic Park. Die Extra-DLCs könnt ihr theoretisch von Anfang an spielen, es empfiehlt sich aber, mit der regulären Story zu beginnen. Das Inhalte-Trio liefert neue Missionen auf neuen Maps, besonders die alten Fans dürften verzückt sein von Zurück zum Jurassic Park, wo der Fan-Service maximal zelebriert wird und auch noch Flugsaurier Einzug in den Park feiern.

Bereits die Konsolenfassungen auf PS4 und Xbox One konnte man wunderbar mit dem Controller bedienen, auf der Switch ist die Steuerung ebenso eingängig und komfortabel. Die Obergrenze für 100 Dinos im Park schmerzt ein wenig im Vergleich zu den Schwesterversionen, trübt den Spaß aber im Endeffekt nicht allzu sehr. Etwas weniger schön sind die gelegentlichen Ruckler, und für einige Spieler auch die Tatsache, dass es keine Retail-Fassung des Spiels gibt – es wird lediglich als Download angeboten. Kurzum: Keine Katastrophenwarnung für Jurassic World Evolution! Frontier Developments hat viele glückliche Entscheidungen getroffen und liefert auch auf der Switch eine spaßige Aufbausimulation mit Fokus auf Fanservice. **Katharina Pache**

MEINUNG
Katharina Pache

Klasse Steuerung und inhaltlich genau wie die anderen Fassungen: vorbildlicher Port!

Im Vergleich mit wirklich ollen (aber hervorragenden) Kamellen wie Rollercoaster Tycoon (Teil drei gibt es jetzt auch auf Switch!) fällt an einigen Stellen die Beschränktheit der Park-Management-Aspekte auf. Ich kann zum Beispiel keine Regenschirme verkaufen. Und das im Regenwald! Mehr Möglichkeiten zur Gestaltung der Wege und Unterhaltungsangebote für unterschiedliche Besuchergruppen würden für erhöhte Komplexität sorgen. Aber, und das muss man auch bedenken, Jurassic World Evolution richtet sich nicht an die Hardcore-Wirtschaftssimulations-Zielgruppe, sondern vor allem an die Dinosaurier-Fans unter den Zockern. Und denen wird das Herz aufgehen, spätestens, wenn der erste Tyrannosaurus Rex aus der Aufzuchtstation stampft und das Maul zum Brüllen aufreißt. Die Umsetzung für die Switch ist klasse gelungen und reiht sich in Menge hervorragender Titel ein, die nun endlich auch für Nintendo-Fans zur Verfügung stehen. Tolle Sache!

Infos

Termin:	03. November 2020
Genre:	Simulation
Hersteller:	Frontier Developments
Entwickler:	Frontier Developments
Sprache:	Deutsch
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Preis:	ca. 60 Euro

Pro & Contra

- ✚ Fantastisch umgesetzte Dinosaurier
- ✚ Toll auf die Switch portiert, alle Erweiterungen dabei
- ✚ Simpel-effektiver Parkbau
- ✚ Angenehmer Schwierigkeitsgrad
- ✚ Viele Inhalte zum Freischalten
- ➖ Management-Aspekte sehr überschaubar
- ➖ Geringe Gebäude- und Dekovielfalt
- ➖ Ruckelt manchmal, unschärferes Handheld-Bild

Wertung

8

Jurassic World Evolution ist ein Traum für Dinosaurier-Fans, auch auf Nintendo Switch!

Baut Aussichtszentren wie dieses, damit eure Gäste einen guten Blick auf die Saurier erhaschen. Das treibt die Parkwertung in die Höhe.

Jede Spezies hat andere Anforderungen an Gehege und Mitbewohner. Fleischfresser sollte man logischerweise am besten alleine halten.

WER WIRD MILLIONÄR?

Muss Günther Jauch fürchten, bald von einem virtuellen Moderator ersetzt zu werden? Wir haben sogar schon den 50:50-Joker eingesetzt. A: Mitnichten oder B: Ohnetanten? Ganz klar A!

Und gleich noch eine Frage: Wodurch sorgte die N-ZONE 12/2008 für Aufsehen? A: Loch im Cover, B: beigefügtes Waluigi-Sonderheft, C: einziges Heft ohne Erwähnung von Super Mario, D: erste Ausgabe mit „Warios Sinnlos-Wissen“. Quizfragen wie diese mit mehreren Antwortmöglichkeiten begleiten uns nun schon seit mehr als 20 Jahren im Fernsehen. Ob die Fragen nun von Jörg Pilawa, Günther Jauch oder Armin Assinger (für die Österreicher unter euch – schöne Grüße an Lukas!) gestellt werden: Das Grübeln nach der richtigen Antwort übt offenbar eine sehr große Faszination aus, weswegen wohl auch Wer wird Millionär schon über 1500 Folgen lang keine Ermüdungserscheinungen zeigt. Nun ist der RTL-Dauerbrenner auch für Nintendo Switch zu haben. Wie schlägt sich der TV-Dino auf Nintendos Hybridkonsole?

Originalflair mit Makeln

Versprochen werden über 3.000 thematische Fragen in unterschiedlichen Kategorien wie Kunst/Literatur, Geschichte, Geografie, Wissenschaft, Unterhaltung oder Lebensstil, die darauf warten, von den Spielern beantwortet zu werden. Diverse Online- und Offline-Modi, die offiziellen Musik- und Soundeffekte, länderspezifische Sets und Gastgeber-Verhalten: Alle Zutaten sind laut Beschreibung des Herstellers vorhanden, um den Spieler bei der Beantwortung der 15 Fragen unter Druck zu setzen und echte TV-Show-Atmosphäre zu erleben. Und tatsächlich stellt sich die eingangs erwähnte, zeitlose Vorfreude aufs Quizzen sofort ein, wenn das Intro über den Bildschirm flimmert und der virtuelle Moderator den Kandidaten auf dem „heißen Stuhl“ begrüßt. Doch die versprochen Zusagen werden nicht vollständig eingelöst: Wer Günther Jauch jeden Montagabend um 20.15 Uhr in seinem heimischen Wohnzimmer willkommen heißt, dem fallen sofort einige Ungereimtheiten auf. So entsprechen die Jingles und Soundeffekte nicht dem deutschen Original, sondern wurden der US-Ausgabe entlehnt, was an der basslästigen Musik zu erkennen ist. Auf die optionale Sicherheitsstufe beim Erreichen der zehnten Fragen wurde ebenso verzichtet wie auf den damit einhergehenden Zusatzjoker, den es ausschließlich in Deutschland gibt. Zwar kann man einen virtuellen Familienangehörigen anrufen, zwei falsche Antworten löschen lassen, das Publikum befragen und eine Frage tauschen, aber eben nicht eine bestimmte Person aus dem Publikum befragen, wie es bei uns seit einigen Jahren üblich ist. Die herzschlagähnlich pochende Hintergrundmusik bei der Millionenfrage wurde den Fans ebenfalls vorenthalten. Auch bei der Lokalisierung ist offenbar gehörig etwas schief gegangen. Das belegen einige Schreibfehler oder das Fehlen ganzer Wörter, weil

Das virtuelle Studio der Quiz-Show verströmt in seiner Kahlheit leider überhaupt keine Atmosphäre, was auch am fehlenden Publikum liegt.

Eine schöne Überraschung: Einige sehr originelle Fragen sind mit im Spiel dabei. Diese hier etwa hat uns ganz besonders gut gefallen.

Nanu? Plötzlich spricht der Moderator Englisch. Die Lokalisierung ist leider überhaupt nicht gut gelungen und enthält einige Fehler.

Hättet ihr die richtige Antwort gewusst? Na sicher, denn noch geht es nur um läppische 100 Euro.

auf dem Bildschirm nicht mehr genügend Platz vorhanden war. In einer bestimmten Sequenz wird außerdem plötzlich ein englischer Satz eingestreut. Hinzu kommt: Der versprochene „Battle-Royale"-Online-Modus gegen 100 Mitspieler war zum Zeitpunkt des Tests nirgendwo im Menü auffindbar und es besteht der Verdacht, dass er für Nintendo Switch einfach wegrationalisiert wurde. Wir möchten hier keine Haarspalterei betreiben. Aber für ein Spiel, das länderspezifische Eigenheiten verspricht, sind das erstaunliche viele Makel.

Seid ihr euch bei der Antwort wirklich sicher?

Die Fragen selbst sind teilweise hingegen wirklich originell und glänzen mitunter durch teils fantastische Wortwitze. Löblich ist auch die Idee, das gewonnene „Preisgeld" in neue Fragenpakete investieren zu können. Auch der Familienmodus mit einfacheren Fragen ist eine schöne Sache, um junge Spieler an das Spiel heranzuführen. Weitere Offline-Mehrspielermodi bereichern Wer wird Millionär und sorgen für mehr Abwechslung. Doch durch die hölzernen Dialoge, das sterile Studio ohne Publikum und das nervige Zeitlimit bei jeder Frage kommt beim Erklimmen des Wegs zur Million kaum Stimmung auf. Weshalb in einer Spielpartie, die bekanntlich aus 15 Fragen besteht, gleich fünf Fußballfragen vorkommen, gibt Rätsel auf. Das gilt auch für die seltsame Millionenfrage, in der es um die Anzahl an Vereinen in der russischen Premjer-Liga geht (Antwortmöglichkeiten: 16, 18, 20 oder 22?).

Man sollte den Entwicklern aber zugute halten, dass verschiedene Charaktere zur Wahl stehen und dass das Spielprinzip natürlich unverbraucht genial ist – wenn es denn nur zu einem ordentlichen Gesamtprodukt verarbeitet worden wäre. In der vorliegenden Form ist Wer wird Millionär jedenfalls, in Anlehnung an einen bekannten Fußballkommentatoren, nicht ganz … A: buschmann, B: réthy, C: hansch, D: reif. Und wir fürchten, ihr wisst die richtige Antwort.

Ach übrigens: Die N-ZONE 12/2008 hatte tatsächlich ein Loch auf der Titelseite. Mit diesem besonderen Hingucker würdigte die Redaktion den damals noch unbekannten Nintendo-Helden Professor Layton anlässlich der Veröffentlichung seines ersten DS-Abenteuers. So, nun ist aber auch wirklich Schluss mit Quizzen. Es ist ja auch schon Montagabend um 22.15 Uhr und Günther Jauch übergibt an Nazan Eckes … **Christoph Kraus**

Ihr dürft auch im Team euer Glück versuchen, was eine nette Abwechslung darstellt.

MEINUNG
Christoph Kraus

Da ist mir der ‚echte' Günther Jauch bei RTL doch lieber als dieser aalglatte Moderationsroboter!

Als ich mit dem Testen von Wer wird Millionär? fertig war, habe ich meinen altehrwürdigen Game Boy Micro wieder hervorgekramt und die GBA-Version des Quizklassikers im Modulschacht platziert. Was für eine Wohltat: Neben den originalgetreuen Musikstücken erwartete mich kein nerviger Moderator wie auf der Switch, der zähe Wortfetzen zum Besten gibt, sondern die RTL-Show in ihrer Reinform. Das Motto „Weniger ist oft mehr" bewahrheitet sich auch hier. Dass die neueste Auflage nicht so recht begeistert, liegt vor allem am zähen Spielablauf, der durch holprigen Smalltalk als Textbox unnötigerweise unterbrochen wird. Eine Sprachausgabe wird übrigens erst gar nicht geboten. Dass der versprochene Online-Modus nach dem Vorbild eines „Battle Royale" erst gar nicht im Menü auffindbar war, passt da irgendwie ins Bild einer insgesamt ziemlich schlechten Anpassung an den deutschen Markt. Immerhin freuen sich Fans des RTL-Quizformats darüber, ihre Lieblingsshow endlich überall erleben zu können.

Infos

Termin:	30. Oktober 2020
Genre:	Strategie
Hersteller:	Astragon
Entwickler:	Microids
Sprache:	–
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 0 Jahren
Preis:	ca. 40 Euro

Pro & Contra

- ✚ Quiz geht immer!
- ✚ Solide Fragenqualität
- ✚ Mehrere Spielmodi
- ➖ Zahlreiche Schreibfehler
- ➖ Sounds nicht originalgetreu
- ➖ Zweiter Publikumsjoker nicht enthalten
- ➖ Teils ähnliche Fragen pro Spielrunde
- ➖ Der Moderator nervt

Wertung

4

Die Anpassung des Spiels an den deutschen Markt ist nicht gelungen.

SCHLAG DEN STAR DAS 2. SPIEL

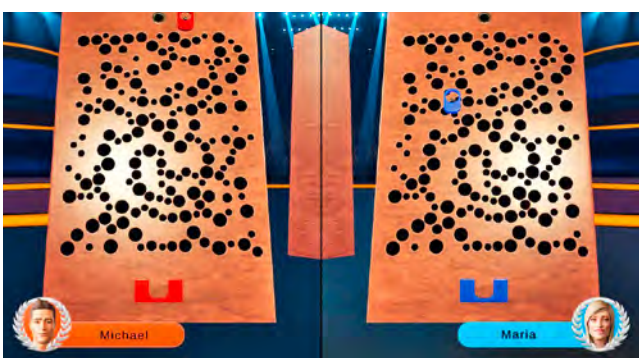
Der bekannte Gastgeber Elton bittet zwei Stars zum Duell an die Nintendo Switch. Und die Stars seid dieses Mal ihr!

Ziemlich genau fünf Jahre ist es mittlerweile her, dass sich Stefan Raab vom Bildschirm verabschiedete. Seitdem wirkte er als Produzent eines Musikformats hinter den Kulissen mit, erdachte eine Erfindershow und bringt demnächst sogar ein eine Late-Night-Sendung ins Streaming-TV. Insbesondere die Samstagabend-Show Schlag den Raab war so sehr auf den Kultmoderator zugeschnitten, dass sein Nachfolger Steffen Henssler nach nur wenigen Folgen angesichts magerer Quoten entnervt das Handtuch warf. Seitdem duellieren sich mehrmals jährlich wechselnde Prominente bis tief in die Nacht. Wenn beispielsweise ein geschickt geworfener Flummi über Sieg und Niederlage entscheidet, ist es meist schon kurz vor 2 Uhr und die Nerven liegen blank. Nun gibt es Schlag den Star schon zum zweiten Mal für Nintendo Switch – zwar ohne Raab, aber mit Elton und rundum erneuerter Grafik.

Quiz und Action im Wechsel

Wie im TV-Original treten zwei Kandidaten in maximal 15 Spielen gegeneinander an. Für das erste gewonnene Spiel gibt es einen Punkt, für das zweite schon zwei, bis hin zu 15 Punkten im letzten Duell. Wer am Ende die meisten Punkte hat, entscheidet die Show für sich, falls ihr nicht schon vorzeitig uneinholbar vorn liegt. Insgesamt 20 Spiele hat das ukrainische Entwicklerstudio Beatshapers auf das Modul gepackt, davon 10 Denkaufgaben und 10 Actionduelle. Das klingt zunächst nach viel Ab-

Elton leitet mit gesprochenen Texten durch die gut anderthalbstündige Show. Die Kulisse sieht nun deutlich ansehnlicher aus als im ersten Teil.



Nerven wie aus Drahtseil sind an dieser kniffligen Stelle gefragt: Wer der Duellanten bugsiert mit ruhiger Hand die Kugel ins Zielloch?

Der Show-Klassiker „Blamieren oder kassieren“ ist ebenso wie die meisten Quizspiele fordernd und spaßig zugleich. Warum nicht mehr davon?

Wo liegt eigentlich Ravensburg? Christoph lag näher an der richtigen Stelle.

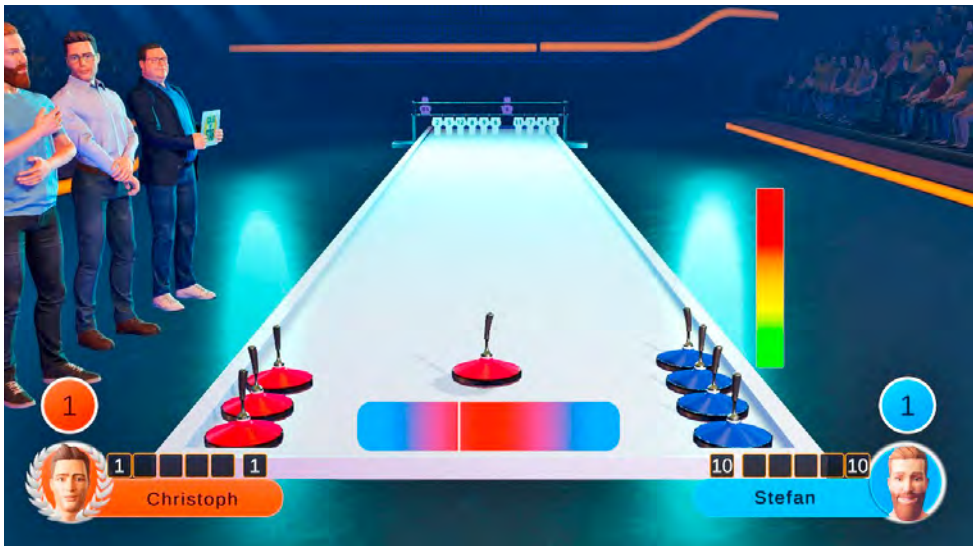
wechslung, doch bei der Anzahl wurde leider ein bisschen geschummelt, da es „Lattlschießen“ in drei Varianten gibt und auch „Cornhole“ nur eine Abwandlung von „Wurf-Reversi“ und „Tic Tac Toe“ ist. Selbst der Vorgänger bot fünf Spiele mehr. Qualitativ stechen vor allem die Klassiker wie „Blamieren oder kassieren“, „Wo liegt was?“ oder „Länderkunde“ hervor. Wenn zwei Spieler in den gut gemachten Quizpartien gegeneinander antreten, entwickelt Schlag den Star sein größtes Spaßpotenzial. Leider können die Actionspiele da überhaupt nicht mithalten. Zumeist geht es darum, im passenden Moment eine Taste zu drücken und darauf zu hoffen, dass ein geworfenes Säckchen auf dem richtigen Feld landet oder dass ein Eisstock geschickt über die Bahn schlittert. Die Einflussmöglichkeiten sind gering und oft entscheidet pures Glück, wer die Punkte einheimst. Schade, denn so fordernd die Denkspiele auch sind, so eintönig und langatmig kommen die Actionspiele daher. Immerhin ist es löblich, dass man beim Duell gegen einen Computergegner die langatmigen Animationen vorspulen kann.

Stimmige Studio-Atmosphäre

Zumindest optisch hat Schlag den Star im Vergleich zur ersten Auflage eine Aufwertung erfahren. Der Comic-Look ist Geschichte, stattdessen wurde die Kulisse Show im realistischen Look in Szene gesetzt. Auch Elton hat Aufnahmen in der Tonkabine hinter sich und führt mit eingespielten Sprachkommentaren durch die gut anderthalbstündige Show, die nach Belieben auch als „halbe Show“ oder „Best of 3“ verkürzt werden kann. Warum ausgerechnet während der Actionspiele auf Kommentare verzichtet wird, ist indes nicht nachvollziehbar. Ebensowenig lässt sich erklären, warum das Spiel auf Bewegungssteuerung verzichtet, der Handheld-Modus aber nicht unterstützt wird.

Einen Makel möchten wir an dieser Stelle nicht verschweigen: In unserem Test war es in Version 1.1. gelegentlich nicht möglich, eine Show bis zum Ende zu absolvieren. Oft sorgte ein Absturz für einen vorzeigen Abbruch. Wir rechnen zwar damit, dass ein Patch schnell Abhilfe schafft und dass dieser zum Zeitpunkt des Erscheinens der N-ZONE verfügbar ist. Doch in der jetzigen Form ist Schlag den Star schlichtweg nicht vollständig spielbar. Das ist auch deshalb ärgerlich, weil schon der Vorgänger erst nach zwei (!) Updates fehlerfrei lief. Was würde eigentlich Stefan Raab dazu sagen? Natürlich „Pfui Extra Gold“ (die TV total-Fans unter euch erinnern sich)!

Christoph Kraus



Ein richtig zäher Brocken ist das „Lattlschießen“, das es in gleich drei Varianten gibt. Man ist froh, wenn endlich Schluss ist.

MEINUNG
Christoph Kraus

Vieles haben die Entwickler richtig gemacht – wenn es doch bloß mehr Spiele gäbe!

Eigentlich bietet das zweite Schlag-den-Star-Spiel vieles, was das Flair der TV-Show gekonnt einfängt – wären da nicht einige Ungereimtheiten, die einer höheren Wertung im Wege stehen. Gab es im ersten Spiel noch 25 Minispiele, wurde die Anzahl nun um fünf reduziert, zumal bei den geschicklichkeitsbasierten Duellen etliche Dopplungen vorkommen. Somit muss man das nervige Lattlschießen oder seine beiden Varianten „Ziel-Lattlschießen“ oder „Lattlschießen-Countdown“ zwangsweise bei fast jeder virtuellen Show über sich ergehen lassen. Erfreulicherweise setzen die Denkaufgaben einen erfreulichen Kontrast. Insbesondere bei der Bilderfehlersuche oder den Klassikern „Blamieren oder Kassieren“ (stilecht mit Elton im knallroten Sakko!) und „Wo liegt was“ kommt der Grübelspaß nicht zu kurz, zumal das Spiel von der deutlich verbesserten Grafik profitiert. Dennoch drücken die teils schlechten und extrem zähen Actionspiele den Spaßfaktor sehr deutlich. Mir tut Elton leid, der dieses stellenweise unfertig wirkende Produkt jetzt wohl in jeder neuen Schlag-den-Star-Show anpreisen muss!

Infos

Termin:	30. Oktober 2020
Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Astragon
Entwickler:	Beatshapers
Sprache:	Deutsch
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 0 Jahren
Preis:	ca. 40 Euro

Pro & Contra

- ✚ Verbesserte Grafik
- ✚ Solide Show-Atmosphäre
- ✚ Generell gute Quizspiele …
- ➖ … und maue Actionspiele
- ➖ Zahlreiche Bugs
- ➖ Teilweise sehr langatmig
- ➖ Kein Handheld-Modus
- ➖ Wenig Sprachausgabe

Wertung

3

Gute Show-Atmosphäre, jedoch langatmig präsentiert und mit schwerwiegenden Bugs

Nichts für schwache Nerven: Okunoka Madness erfordert extreme Geschicklichkeit und Präzision, häufiges Scheitern ist also vorprogrammiert.

OKUNOKA MADNESS

In den letzten Tagen wurde in der Redaktion ganz schön viel geflucht. Und nein, das lag nicht an den lieben Kollegen Chris und David, die gemeinsam den Multiplayer-Modus von FIFA 21 auf PS4 getestet haben und ihre Teamfähigkeit, nun ja, „erfolgreich“ unter Beweis stellen konnten. Vielmehr lag es an dem kleinen, putzig aussehendem Indie-Platformer-Game Okunoka Madness, der uns fast zur Weißglut getrieben hat. Denn das Spiel ist alles andere als einfach.

Ausgelagerte Handlung

Fangen wir erstmal mit der leichten Kost an. Storytechnisch bleibt zunächst unklar, was eigentlich der Grund für die Spring- und Rennlust unseres kleinen blauen Charakters ist. Wir sehen am Anfang ein Tintenfisch-ähnliches und mehrere Elefanten-artige Wesen. Die Musik baut eine gefährliche Atmosphäre auf, bis man irgendwann unseren blauen Freund schlafend in seinem Nest entdeckt. Was das alles zu bedeuten hat, wird uns im Spiel nicht erklärt. Erst nach weiterer Recherche auf der Webseite des Publishers wird klar, dass unser Hauptcharakter KA heißt. Dieser will die sogenannte Seelenwelt vor dem bösen Os retten. Die Story ist zwar nicht so wichtig, es ist dennoch schade, dass man ohne Internet-Recherche nicht versteht, was in der Welt, in der Okunoka Madness spielt, passiert.

Gelungene Steuerung

Das Spiel ist in drei unterschiedliche Modi aufgeteilt. In der Story müssen wir vier Welten mit jeweils 20 Levels meistern. Im Modus „Wahnsinn“ sind noch schwierigere Levels als in der Story vorzufinden. Im Zeitangriffsmodus können wir die bisher freigeschalteten Welten durchspielen und versuchen, so schnell wie möglich durch die Levels zu jagen. Der Platformer ist süß und bunt gestaltet, das soll aber nicht darüber hinwegtäuschen, dass es sich um ein extrem schwieriges Spiel handelt. Die ersten Levels des Story-Modus sind dazu da, um uns mit der Steuerung vertraut zu machen. Diese geht auch leicht von der Hand. KA kann rennen, springen (was für eine Überraschung in einem Platformer!) und an bestimmten Stellen die Aggregatszustände von Wasser, Feuer und Blitzen ändern. Diese Technik brauchen wir auch, um im Spiel weiterzukommen. An einigen Stellen müssen diese Fähigkeiten präzise eingesetzt werden, da diese nicht parallel genutzt werden können. Das führt schnell zur kompletten Überforderung, da mehrere Tasten gleichzeitig betätigt oder im perfekten Moment gedrückt werden müssen. Das Spiel verzeiht

Um ein Level erfolgreich zu beenden, müssen wir die schwarzen Seelen einsammeln und ihnen wieder ihre natürliche Farbgebung zurückgeben.

Die Welten und Levels sind abwechslungsreich gestaltet. Hier müssen wir Feuer zu Stein werden lassen, um weiter nach oben zu kommen.

Wie kriege ich diese Laserstrahlen weg? Viele Levels erfordern auch ein bisschen Hirnschmalz statt nur Reaktionsfertigkeiten und Frustresistenz.

Dürfen wir vorstellen? KA ist der Protagonist der (wirren) Story.

dabei so gut wie keine Fehler, es gibt nur wenig Puffer zum Korrigieren. Die Kameraführung lässt leider an einigen Stellen zu wünschen übrig. Wir sehen meist nie, wo das Ende der Stage ist. Dafür kann man die Kameraposition etwas verändern, hilfreich bei allen Levels ist das aber nicht. Viel zu häufig müssen wir ins Ungewisse springen, um herauszufinden, ob das der richtige Weg ist. Sollten wir sterben, spawnen wir immer am Anfang des Levels. Wir dürfen die Welten so oft wiederholen, wie wir möchten (oder die Geduld es zulässt). Einen Level beenden wir immer durch das Einsammeln von schwarz gefärbten Seelen, die vermutlich durch Os ihre normale, gelbe Farbe verloren haben. Wir fressen die Seelen und jagen sie durch unseren Verdauungstrakt, wodurch sie wieder ihre natürliche Farbgebung erhalten. Der letzte Level einer jeden Welt beinhaltet den Bosskampf, der in drei von vier Fällen ziemlich anspruchsvoll ist. Sterben wir hier, müssen wir auch hier von vorne starten, was oft frustrierend ist. Einige Bosskämpfe sind auch extrem unfair. So greift uns in der Wüstenwelt der Full Metal Jack an. Wir müssen so schnell wie möglich nach oben klettern. Der Gegner befindet sich im Vordergrund und nimmt uns an einigen Stellen einfach die Sicht auf die Stage. Dafür dürfen wir aber beim nächsten Boss Buster Bros. einen vermutlich von den Machern nicht so geplanten Trick ausnutzen, der den Bosskampf total vereinfacht. Wir stellen uns einfach so weit wie möglich an den Rand und lassen die im Level vorhandenen Laserstrahlen ihr Werk vollbringen.

Stresslevel über 9000

Die Levels absolvieren wir meist in kürzester Zeit, wir brauchen meist nicht länger als 30 Sekunden, um eine Stage abzuschließen – selbstverständlich nur, wenn wir sie nicht wiederholen müssen, was wie erwähnt nicht selten vorkommt. Eine klassische Schwierigkeitskurve gibt es nicht, richtig harte Nüsse wechseln sich ab mit Abschnitten, die ohne größere Probleme absolviert werden können. Wie man im vorherigen Absatz schon herauslesen konnte, ist das Spiel nichts für schwache Nerven. Okunoka Madness ist ein Hardcore-Platformer ähnlich wie Celeste. Schafft man es aber nach 176 Versuchen, endlich den Turm in der Wüste zu meistern, freut man sich wie ein Kind darüber – falls das Spiel nicht genau an der Stelle abstürzt, was in unserem Test leider noch häufiger vorkam. Im Endeffekt ist Okunoka Madness ein gutes und anspruchsvolles Spiel – sucht ihr Herausforderungen, werdet ihr mit dem Hardcore-Platformer Spaß haben.

Stefanie Hartwich & Lukas Schmid

Wer zur Hölle hat sich denn das ausgedacht? Oft müssen wir die Fähigkeiten geschickt einsetzen, um an das Ziel zu kommen.

MEINUNG
Stefanie Hartwich

Okunoka Madness hat bei mir Stimmungsschwankungen hervorgerufen.

Okunoka Madness ist putzig gestaltet und der Sound trägt viel zur Atmosphäre bei. Das sollte uns aber nicht vergessen lassen, dass der Platformer herausfordernd ist. Eigentlich bin ich eine schnell frustrierte Spielerin, jedoch hat das Game es irgendwie geschafft, mich immer weiter zu motivieren. Ich habe schon lange nicht mehr so viel vor dem Bildschirm geflucht und mich dann, fast so ähnlich wie bei einem Lotto-Gewinn, gefreut, dass ich das Level doch geschafft habe (ich entschuldige mich schon mal bei der ganzen Redaktion für meine extremen Stimmungsschwankungen). Negativ aufgefallen ist mir die teils schlechte Kameraführung und -Steuerung. Außerdem haben Abstürze nach zwei extrem schwierigen Levels halbe Nervenzusammenbrüche bei mir ausgelöst. Dennoch ist Okunoka Madness gut gelungen und für Platformer-Spieler, die eine Herausforderung suchen, gut geeignet!

Infos

Termin:	08. September 2020
Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Ignition Publishing
Entwickler:	Caracal Games
Sprache:	–
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Preis:	ca. 15 Euro

Pro & Contra

- ✚ Guter Sound
- ✚ Extrem herausfordernd
- ✚ Unbegrenztes Sterben im Story-Modus
- ✚ Süß gestaltet
- ✚ Steuerung geht leicht von der Hand
- ➖ Kameraführung ist verbesserungswürdig
- ➖ Kaum Storytelling
- ➖ Spielfigur hängt manchmal fest
- ➖ Teils unfaire Bosskämpfe
- ➖ Gelegentliche Abstürze

Wertung

7

Kniffliger Platformer für Frustresistente und alle, die sich nach Herausforderung sehnen

PRINNY 1+2 EXPLODED AND RELOADED

Seit dem 13. Oktober ist die überarbeitete Kollektion der PSP-Spiele für Nintendo Switch erhältlich und verlangt uns viele Nerven ab, doch wo ein Wille, da auch ein Weg!

Die Prinnys aus der Disgaea-Reihe zählt wohl zu einem der bemitleidenswertesten Nebencharakteren überhaupt. Dennoch erhalten die gerne mal explodierenden Pinguine mit Prinny 1+2 erneut ihre Chance im Rampenlicht. Hierbei handelt es sich um eine neu aufgelegte Kollektion aus beiden Prinny-Spielen, welche ursprünglich auf Sonys PSP erschienen. An den aufopfernden Heldentaten der Pinguine hat sich seitdem jedoch nichts geändert, genauso wenig wie am die Nerven strapazierenden Schwierigkeitsgrad. Wir haben uns den buchstäblichen Kamikaze-Missionen beider Titel gestellt. Die Gründe für das jeweilige Aufbrechen in unsere selbstmörderischen Abenteuer sind so wahnwitzig wie der Schwierigkeitsgrad. So gilt es im ersten Teil, Prinny: Can I Really Be the Hero?, das verschwundene Dessert unserer Meisterin Etna innerhalb von zehn Stunden zu ersetzen, wofür eine Armee bestehend aus 1.000 Prinnys entsandt wird. So machen wir uns auf den Weg in die gefährlichsten Ecken der Netherworld, um die Zutaten zu holen – unter Einsatz unseres Lebens natürlich. Zur Verfügung stehen im ersten Teil zwei Schwierigkeitsgrade, „Standard“ und „Hell’s Finest“, anspruchsvoll sind beide davon. In Prinny 2: Dawn of Operation Panties, Dood! wird es noch skurriler, denn es erwartet uns eine schlüpfrige Angelegenheit. Ein Bösewicht namens Phantom Thief wagte es nämlich, einige der wohl mächtigsten Items der Netherworld zu entwenden: die Höschen von Meisterin Etna. So wird auch für diesen Auftrag eine Schar an Prinnys losgeschickt, die das Privileg erhalten, auf Unterhosen-Jagd zu gehen. Auch diesmal zieht es uns in die höllischsten Winkel dieser Welt. Im Gegensatz zum ersten Teil erhält der zweite Ableger der Prinny-Reihe mit „Baby“ einen dritten Schwierigkeitsgrad. Entgegen seiner Beschreibung hält euch aber auch dieser ordentlich auf Trab und spendiert lediglich Unterstützung an besonders kniffligen Stellen. Den Preis hierfür zahlt ihr mit euren Lebenspunkten, die normalerweise in Schals abgebildet und hier durch Windeln ersetzt werden.

Weiche Schale, harter Kern

Vom Spielprinzip her gibt es kaum Unterschiede zwischen den beiden Titeln, knallhartes Platforming wissen beide zu bieten. Zu Beginn gibt es die Auswahl zwischen stets sechs meist liebevoll gestalteten Levels, die in beliebiger Reihenfolge bestrit-

So nimmt die Tragödie ihren Lauf und euch bleibt keine andere Wahl, als euch für die entwendeten Höschen von Etna ins Getümmel zu stürzen.

Unterwasser-Level sind ja schon seit jeher eine Qual, aber Prinny 2 hat kein Problem damit, mit viel Gemeinheit noch einen obendrauf zu setzen.

Die Prinny-Spiele strotzen nur so vor schwarzem Humor und Anspielungen. Die Titel nehmen sich zu keinem Zeitpunkt ernst, das merkt man auch an der Story.

Prinny möchte einfach nur raus hier! Auch uns kam dieser Gedanke angesichts des Schwierigkeitsgrades nicht nur einmal – wir sind dann aber doch drangeblieben.

ten werden können. Der zweite Teil bietet für das Auge ein klein wenig mehr Abwechslung und gibt sich farbenfroher. Visuell spiegelt die Collection dabei den typischen Look von Disgaea wider, wobei die Grafik aus heutiger Sicht in die Jahre gekommen wirkt. Die Welten wie auch Charaktere kommen aber dennoch unglaublich schnuckelig daher.

Nicht außer Acht zu lassen ist außerdem der schöne Soundtrack, er untermalt die Levels passend und lässt den Adrenalinspiegel steigen. Die Text- wie auch Sprachausgabe kommt in englischer Sprache daher, was aber nichts am Humor der oft übertriebenen und mindestens ebenso oft sinnfreien Dialoge ändert. Diese sind innerhalb aller relevanten Szenen voll vertont.

Always Hardcore

Unser jeweiliger Prinny stellt sich als überraschend geschickt im Umgang mit zwei Macheten heraus und im zweiten Teil steht uns sogar noch der sogenannte Break Mode zur Verfügung, welcher unsere Angriffe stärker werden lässt, nachdem wir eine ausreichend hohe Combo aufgebaut haben. In Anbetracht der oftmals auf den Prinny einprasselnden Horden an Gegnern bewahren uns aber auch die Macheten nicht unbedingt vor dem Ableben. Zumal die Feinde nicht das einzige Hindernis zwischen uns und dem Levelabschluss darstellen: Die knackigen Geschicklichkeitseinlagen sind mindestens genauso anspruchsvoll und zusammen ergeben diese beiden Risikofaktoren eine oftmals traumatisierende Kombination. Die Menge von 1.000 Prinnys in der Armee stellt die Anzahl unserer Leben dar, und wird sind über jedes einzelne davon sehr froh. Zu guter Letzt erwartet uns zum Abschluss jedes Levels ein Bosskampf. Unseren Augen kaum trauen konnten wir in den Fällen, bei denen wir sogar von zwei Bossgegnern gleichzeitig in die Mangel genommen wurden.

All das erinnert vom Spielgefühl ein wenig an Dark Souls, nur eben in zweidimensionaler und deutlich putzigerer Optik.

Zum pikanten Leveldesign hinzu gesellt sich die bewusst eingeschränkte Steuerung. Damit gemeint sind vor allem die Sprünge, deren Richtung in der Luft nicht mehr beeinflusst werden kann. Das führt schnell zu Patzern, besonders, wenn man inmitten eines Sprungs einen Gegner berührt und aufgrund des erlittenen Schadens in den Abgrund stürzt. Somit lässt auch das Gameplay auch in dieser Hinsicht keinerlei Gnade walten. Es muss jeder für sich entscheiden, ob er sich und seinen inneren Frieden mit diesem Spiel gefährden möchte – Fans von Hardcore-Titeln freuen sich aber natürlich über den Anspruch!

Christian Volynskij & Katharina Pache

An den Anblick eines S-Rangs sollte man sich lieber nicht allzu sehr gewöhnen, die Spiele sind sehr anspruchsvoll.

MEINUNG
Christian Volynskij

Prinny meint sichtlich erschöpft: Das Spiel ist hart aber herzlich, dood!

Schon damals, als ich mich noch öfter an die verschiedenen Ableger von Disgaea wagte, konnte ich ausschließlich Sympathie für die bemitleidenswerten Pinguine aufbringen. Dementsprechend war es ein nervenzehrendes Vergnügen, die Prinnies auch mal in der heldenhaften Hauptrolle zu erleben. Die Kollektion richtet sich dabei ganz klar an Hardcore-Spieler, denn von einem entspannten Spaziergang könnte man hiermit wohl nicht weiter entfernt sein. Als Mensch, der sich auch schon Spiele wie Super Meat Boy antat, fand ich durchaus Gefallen an dieser Herausforderung. Das ändert aber nichts daran, dass die oftmals an den Tag gelegte Unfairness des Spiels zu Frustration führt, welche auf Dauer wohl nicht allzu gesund sein dürfte. Trotz des überaus charmanten Auftretens sollten Gelegenheitsspieler wohl lieber das Weite suchen, ihrer mentalen Gesundheit zu Liebe.

Infos

Termin:	13. Oktober 2020
Genre:	Jump & Run
Hersteller:	NIS America
Entwickler:	Nippon Ichi Software
Sprache:	–
Text:	Englisch
USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Preis:	ca. 60 Euro

Pro & Contra

- ✚ Absolut irrwitzige Inszenierung
- ✚ Charmanter Look
- ✚ Motivierender Soundtrack
- ✚ Fordert die Spieler ...
- ➖ ... frustriert aber auch oft
- ➖ Nur englische Textausgabe
- ➖ Grafisch in die Jahre gekommen

Wertung

7

Wie Dark Souls als Platformer, nur eben zweidimensional und sehr viel niedlicher

THE SURVIVALISTS

Das Entwicklerstudio Team 17 entführt uns mit The Survivalists auf eine menschenleere Inselgruppe mit einem ganzen Gefolge an hilfreichen Affen. Beim fehlenden Spielspaß können die Primaten aber nicht helfen.

Mensch, was war The Escapists für ein tolles Spiel! Ein spannendes Setting, gepaart mit Retro-Optik, es hat es jede Menge Spaß gemacht, aus dem Knast auszubrechen! Der zweite Teil konnte vor allem wegen vieler Bugs zum Start nicht ganz mithalten. Jetzt ist mit The Survivalists ein weiteres Spiel aus dem Escapists-Universum erschienen. Diesmal wollen wir aber nicht aus dem Knast, sondern von einer einsamen Insel entkommen. Leider wird das Survival-Spiel aber von Schwierigkeiten geplagt.

Cast Away ohne Volleyball

Fast schon klischeehaft für ein Survivalspiel, kentert unser Schiff, woraufhin wir an eine scheinbar verlassene Insel gespült werden. Schnell stellt sich heraus, dass dieser Ort aber nicht nur von wilden Tieren, sondern außerdem von noch wilderen Ork-ähnlichen Geschöpfen bewohnt wird. Um nicht direkt abzukratzen, bauen wir uns eine Basis, craften nützlichen Schnickschnack und gehen auf Entdeckungstour, um neue Materialien zu finden. Das ist eine Menge Arbeit, zum Glück treffen wir bei den Reisen auf hilfsbereite Affen. Diese Primaten können uns bei so ziemlich jeder Aufgabe helfen, solange sie das richtige Werkzeug in der Hand haben: sie fällen Bäume, bauen Erz ab, kochen oder kämpfen. Leider ist die Umsetzung der Mechanik aber so katastrophal, dass sie frustriert anstatt nützt.

Was für ein Affentheater

Die Probleme mit der Mechanik rund um die Affen beginnt schon bei der Auswahl des gewünschten Helferleins: Mit einem Knopfdruck können wir nämlich alle in der Nähe befindlichen Affen zu uns rufen, die sich dann im Kreis um uns herum aufstellen. Damit ein Affe einen Auftrag ausführen kann, müssen wir ihm die Aufgabe vorführen. Wir schmeißen ihm eine Banane zu und schon beobachtet der Primat unsere Handlungen, um sie nachzuahmen. Dummerweise ist es nicht immer nur der gewünschte Primat, der lernt, gerne schließen sich auch mal ein oder zwei Affen mehr an. Wenn wir einen Affen wählen wollen, erwischen wir meistens mehrere auf einmal. Eine gute Rollenverteilung ist daher schwer umzusetzen.

Primitive Primaten

Es ist auch nervig, dass man den Primaten dieselben Aufgaben immer wieder vorführen muss. Wieso kann man einem Affen nicht nach einer gewissen Zeit einfach „Koch“ und „Kämpfe“ sagen? Cool jedoch ist, dass sich unsere Begleiter in den Aufgabebereichen verbessern, in denen sie arbeiten. Einen Affen zu spezialisieren, würde also Sinn ergeben. Da wir aber das Aussehen unserer haarigen Freunden nicht ändern können, ist es bei spätestens zehn Primaten kaum noch möglich, den Überblick zu behalten. Eine Menüoption für kosmetische Anpassungen bei den Fellknäueln existiert zwar, zum Testzeitpunkt allerdings funktionierte sie schlicht und ergreifend noch nicht. Und ganz nebenbei: Wieso können Affen leveln, aber unser eigener Charakter kann das nicht? Aber auch ohne unsere Artverwandten kann das Spiel einen

Das Craften verschiedener Gegenstände motiviert leider nicht sehr lange.

So schön das Spiel auch ist, so anstrengend ist leider auch die Steuerung.

Die Dungeons sind zwar selten eine Herausforderung, bieten aber etwas Abwechslung.

ganz schön ärgern. Beispielsweise verfügt unser Charakter über kein Inventarmenü. Die Mincecraft-typische Schnellzugriff-Funktion ist unsere einzige Möglichkeit, Gegenstände auszuwählen. Die nur zehn freien Slots bieten jedoch kaum Platz dafür. Mit Blick auf die Gegenstände, die wir fast immer dabei haben sollten (Waffe, Holzaxt, Spitzhacke, Hammer, Essen), ist der Raum bereits zur Hälfte ausgeschöpft. Einen Rucksack können wir übrigens nicht craften, dafür können wir aber einen Affen beauftragen, eine Truhe für uns umherzuschleppen. Sobald wir angegriffen werden, lässt der Primat die Kiste aber fallen. Wenn wir das zu spät bemerken und weiterlaufen – und das kommt vor –, müssen wir uns erst einmal wieder auf die Suche nach unserem Hab und Gut begeben. Die Affen selbst können nur einen einzigen Gegenstand in der Hand halten. Schnell geht der Aufgabenwechsel etwa vom Kochen zum Holzhacken also nicht vonstatten, da wir unserem haarigen Verbündeten stets erst das richtige Werkzeug geben müssen. Außerdem können Äxte, Schwerter und so weiter mit der Zeit kaputtgehen. In einem Survival-Spiel, bei dem wir uns nur um uns selbst kümmern müssen, ist das eine nette Mechanik, aber mit über zehn Affen im Schlepptau ist sie einfach nur nervig.

Nicht viel angenehmer ist das Aufsammeln von Materialien. Wenn wir eine Palme fällen, teilt sich der Baum in unterschiedliche Gegenstände wie Palmenblätter, Holz und Kokosnüsse auf. Da liegen dann also durchschnittlich fünf bis zehn Materialien, die wir einzeln aufheben müssen. Besonders ärgerlich wird es, wenn einer der Affen im Weg steht. Da kann es schnell passieren, dass man mit dem Affen Gegenstände tauscht, anstatt die auf dem Boden befindlichen Materialien aufzusammeln. Das merkt man nicht immer sofort und irgendwann fragt man sich, wo denn etwa die Axt geblieben ist.

Fragen über Fragen

Entwickler Team 17 hat noch einige andere fragwürdige Gameplayentscheidungen getroffen. Wieso müssen wir noch einmal extra einen Knopf drücken, um nach dem Schlafen aus dem Bett zu steigen, obwohl wir nichts anderes im Bett tun können? Wieso können wir Affen nicht beauftragen, unsere Basis vor Orks zu beschützen, während wir weg sind? Wenn wir schon dabei sind: Wieso verteidigen sich unsere Affen erst, wenn wir ihnen zeigen, wie man kämpft? Trotz all dieser ungeplanten Schwierigkeiten ist The Survivalists übrigens sehr einfach. Die Kämpfe sind mit genügend Affen im Schlepptau ein Klacks und die Survival-Elemente überschaubar. Wir müssen uns einzig um den Hunger kümmern, nicht einmal trinken müssen wir.

Unfertig wirkt The Survivalists nicht nur aufgrund der gerade angesprochenen Gameplayprobleme, sondern auch wegen den spärlichen Inhalten. Auch wenn die vielen verschiedenen Craftingbäume nach einer Menge Möglichkeiten aussehen, sind diese doch recht schnell ausgeschöpft. Viele der herstellbaren Gegenstände sind sich außerdem sehr ähnlich, so kann man einen Stuhl zum Beispiel mit drei verschiedenen Materialien herstellen. Ein weiteres genretypische Element ist das Erkunden der Welt, was im Vergleich mit dem Crafting deutlich mehr motiviert. Im Laufe des Spiels bauen wir uns ein Floß, um andere Inseln neben unserer eigenen zu erkunden. Dank der schicken Retro-Optik und dem angenehmen Soundtrack kommt sogar ein bisschen Spielspaß auf. Da die Welt prozedural generiert wird, ist der Wiederspielwert hier auch relativ hoch. Entdeckungsreisen machen vor allem aufgrund der unterschiedlichen Vegetationszonen Spaß. Außerdem finden wir hin und wieder Höhlen oder Dungeons voller Schätze, die von Monstern beschützt werden. Diese Dungeons beschränken sich meistens jedoch auf ein paar Räume.

Dungeons and no Dragons

Neben den kleinen Dungeons gibt es außerdem fünf große Labyrinthe, die Teil der Handlung sind. Neben einer Menge Gegnern und ein paar Schätzen beinhalten diese auch jeweils einen besonderen Gegenstand, der uns bei unserer Flucht von der verlassenen Inselgruppe helfen soll. Wenn alle fünf Gegenstände gesammelt wurden, hat man den Titel durchgespielt. Um aber überhaupt in diese Labyrinthe zu gelangen, müssen erst fünf Schlüssel bei einem Händler gekauft werden. Spätestens nach dem zweiten Labyrinth spielen wir nur noch, um Geld zu sammeln, weil wir alles andere schon gesehen und erlebt haben.

The Survivalists kann man auch mit bis zu drei Freunden online spielen. Spielerisch fügt der Koop-Modus dem Gameplay keine neuen Facetten hinzu, aber gemeinsam mit ein paar Freunden ist das Erkunden viel unterhaltsamer. Die unzähligen Probleme bleiben aber trotzdem erhalten.

Alexander Bernhardt & Lukas Schmid

MEINUNG
Alexander Bernhardt

Mich laust der Affe, so viel vergeudetes Potenzial!

Man könnte verrückt werden: The Survivalists verfügt mit den Affen über eine wirklich spannende Gameplaymechanik, setzt all sein Potenzial aber sang- und klanglos mit dem Gesicht voraus in den Sand; und zwar so sehr, dass es schon wehtut. Dabei verfügt es über das Fundament für ein tolles Spiel! Die putzige Optik, der entspannte Soundtrack und die prozedural erschaffene Welt, die zum Erkunden einlädt, hätten für ein tolles Spielerlebnis sorgen können. Leider sind die Inhalte und damit einhergehend die Langzeitmotivation sehr begrenzt und die unzähligen Frustmomente lassen mich einfach nur den Kopf schütteln. Da hilft auch kein Koop-Modus, um über diese Probleme hinwegsehen zu können. Ob diese riesige Baustelle trotz der versprochenen neuen Inhalte jemals einen annehmbaren Zustand erreichen wird, bleibt zu bezweifeln.

Infos

Termin:	09. Oktober 2020
Genre:	Survival
Hersteller:	Team 17
Entwickler:	Team 17
Sprache:	–
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Preis:	ca. 25 Euro

Pro & Contra

- ✚ Schöne Retro-Optik
- ✚ Netter Soundtrack
- ✚ Prozedural generierte Spielwelt lädt zum Erkunden ein
- ✚ Koop-Modus funktioniert einfach und schnell
- ✚ Affen trainieren ist eine tolle Idee …
- ➖ … die aber mehr nervt als hilft
- ➖ Affen merken sich Gelerntes nicht
- ➖ Inventar kaum existent
- ➖ Steuerung ist umständlich
- ➖ Fragwürdige Gameplaymechaniken
- ➖ In keinster Weise herausfordernd
- ➖ Sehr wenig Inhalt
- ➖ Zum Durchspielen viel Grind nötig

Wertung

4

The Survivalists schöpft sein Potenzial nicht aus und leidet unter fragwürdigen Mechaniken.

Das Erkunden mit unserem Floß lässt fast schon etwas Spielspaß aufkommen.

Pünktlicher als die Deutsche Bahn erlaubt! Die Züge müssen richtig beladen werden, da ansonsten die Pakete im falschen LKW landen.

WHAT THE FORK

Startet die Gabelstapler-Motoren! What The Fork ist ein neues Koop-Spiel, in dem ihr so viele Kisten wie möglich in LKWs verladen müsst. Dabei haben die Entwickler so einiges von Overcooked abgeschaut. Wir haben noch schnell den Gabelstaplerschein nachgeholt und das kooperative Spiel What the Fork genauer unter die Lupe genommen.

Mit What The Fork versucht der deutsche Indie-Entwickler Bit-2Good auf der Erfolgswelle von Koop-Spielen wie Overcooked 2 und Moving Out mitzureiten. Das kleine Team besteht selbst aus begeisterten Overcooked-Spielern – und das merkt man dem Spiel auch an allen Ecken an. Bei What The Fork dürfen wir allerdings nicht unsere Kochkünste unter Beweis stellen, sondern müssen einfach nur eine Menge Kisten mit mindestens zwei Gabelstaplern in LKWs reinschubsen.

Lang lebe der Zwiebelkön... ähh Gabelstapler-Boss?

Der sogenannte Boss Fork, ein schnauzbärtiger und monokeltragender Gabelstapler, leitet uns durch die wenig überzeugende Story. Er erklärt, dass das konkurrierende Unternehmen Fumare Tech versucht, Boss Fork das Geschäft zu vermiesen, indem es fliegende Drohnen, die sogenannten Bots, Pakete transportieren lässt. Um diese Zukunft zu verhindern, ruft der Chef den Wettbewerb der Goldenen Kiste aus. Wir sollen so viele Kisten wie möglich verfrachten, um Fumare Tech zu zeigen, wer das bessere Unternehmen ist. Leider sind die Gabelwitze von Boss Fork noch flacher als die vom Zwiebelkönig, und oftmals auch nicht wirklich lustig. Um Boss Fork zufrieden zu stellen, reisen wir ähnlich wie schon in Overcooked über die Karte. Die fünf Welten mit insgesamt 30 Levels, die What The Fork beinhaltet, stellen unterschiedliche Themen dar (wilder Westen, Mittelalter, Stadt und so weiter), die optisch gesehen sehr abwechslungsreich sind. Wie man sich schon denken kann, müssen wir, um eine Welt freizuschalten, alle Levels der vorherigen Welt erfolgreich absolvieren.

Der Boss Fork wirkt wie eine Kopie des Zwiebelkönigs aus Overcooked, ist allerdings weniger lustig und kommt auch weniger symphatisch rüber.

In manchen Levels müssen wir die unterschiedlichen Pakete einfärben, bevor wir sie abgeben. So abwechslungsreich wie in Overcooked ist das Gameplay nicht.

Gabelstapler statt Köche

Das Ziel des Spiels ist, in einer vorgegebenen Zeit so viele Pakete wie möglich in die LKWs zu verladen. Die Pakete haben zudem unterschiedliche Farben und müssen dann natürlich auch in die dementsprechenden Fahrzeuge. Dafür sind je nach Level nur wenige Zwischenschritte notwendig, so müssen wir beispielsweise hin und wieder die Ebene wechseln, um das Paket abzuliefern. Das Spiel ist kein Gabelstapler-Simulator, daher reicht es beim Einladen vollkommen aus, wenn wir die Pakete ansatzweise auf die Höhe des Laderaums kriegen. Dazu müssen wir lediglich unsere Gabel hoch- oder runterfahren. Beim Einladen sollten wir zudem beachten, nicht zu nahe an die Türen des Frachtraums zu fahren, da diese unseren Gabelstapler im Falle eines Zusammenpralls wild durch die Gegend schleudern. Sollten wir unsere Fahrkünste mal wieder überschätzt haben und umkippen, können wir uns mit einer kurzen Bewegung des Sticks in irgendeine Richtung wieder aufrichten.

Je mehr Pakete wir verfrachten, umso mehr steigt unser Score. Achten wir darauf, die Pakete in die passenden Fahrzeuge zu verladen, kriegen wir nach einer gewissen Menge einen Multiplikator für unsere Punkte. Laden wir ein Paket falsch ein, erhalten wir aber keine Minuspunkte, sondern verlieren nur unseren Multiplikator. Auch dieses Prinzip ist gut aus anderen Vertretern des beliebten Genres bekannt. Nachdem die Zeit abgelaufen ist, haben wir noch etwa drei Sekunden, um in Zeitlupe möglicherweise noch ein letztes Paket abzuliefern. Dadurch ergibt sich mitunter ein spannender Endspurt. Am Ende des Levels erhalten wir anstatt einer Sterne-Bewertung eine gewisse Anzahl an goldenen Paketen, die sich nach unseren erlangten Punkten richtet. Diese können wir nutzen, um in der Werkstatt weitere Gabelstapler freizuschalten.

Leveldesigntechnisch hat What The Fork einiges zu bieten. Wir fahren auf unterschiedlichen Ebenen, müssen uns auf Eis fortbewegen, Züge mit unseren Paketen beladen, Kanonen nutzen und Feuer ausweichen. Des Weiteren können wir in einigen Levels Portale nutzen, um in andere Bereiche zu gelangen. Auch müssen wir gelegentlich unsere Pakete färben lassen, bevor wir sie erfolgreich abgeben können.

Kein Spiel für Einzelspieler?

Im Level selbst stehen Einzelspielern zwei Gabelstapler gleichzeitig zur Verfügung. Das Wechseln geht leider nicht so einfach von der Hand, da das Spiel bei mehreren schnellen Wechselversuchen nicht immer reagiert. Daher ist es empfehlenswert, das Spiel im Koop zu spielen. Denn die Gabelstapler fahren meist in abgetrennten Bereichen und häufig werden beide gebraucht, um ein Level erfolgreich abschließen zu können.

Deswegen ist es empfehlenswert, schon von Beginn an mit bis zu vier Spielern und der gleichen Menge an Gabelstaplern zu spielen. Damit wir unsere Stapler auseinanderhalten können, erstrahlen diese in unterschiedlichen Farben. Wir können im Koop die ganze Story durchspielen oder im Versus-Modus gegeneinander antreten.

Aber auch der Koop-Modus hat einige Makel. Bei einigen freigeschalteten Gabelstaplermodellen passt sich die Farbe nicht dem Spieler an, wodurch es schwieriger ist, die Fahrzeuge auseinanderzuhalten. Außerdem können wir nur lokal mit unseren Freunden spielen, einen Online-Multiplayer bietet What The Fork nicht an. Gerade zur aktuellen Pandemie-Zeit ist das ein vertane Chance. Der Versus-Modus ist an einigen Stellen enttäuschend, da hierfür keine separaten Karten zur Verfügung gestellt werden und die normalen Levels nicht unbedingt dafür ausgelegt sind, gegeneinander statt miteinander zu spielen.

Kein Spiel für Einzelspieler?

Nach einiger Zeit wirkt das Gameplay zudem etwas monoton, da es wirklich nur darum geht, die Pakete in die Lastkraftwagen zu kriegen, sieht man mal vom in wenigen Levels vorhandenen Zwischenschritt ab, bei dem man Kisten vor dem Einladen umfärben muss. Viel spannender wäre es, wenn unsere Pakete beim Herunterfallen kaputt gehen könnten – so in etwa wie bei der Konkurrenz Moving Out – oder die Möglichkeit bestünde, dass wir mehrere Päckchen gleichzeitig nehmen können, die wir in einem Balanceakt zu den LKWs bringen müssten. Außerdem hätten die Konkurrenz-Bots, die gelegentlich ohne Folgen auf unseren Bildschirmen vorbeihuschen, auch mal in das Spielgeschehen eingreifen und unsere Transportwege sabotieren könnten. Mit allem drum und dran handelt es sich aber dennoch um einen ziemlich guten Klon des beliebten Overcooked-Mehrspieler-Prinzips.

Philipp Sattler, Alexander Bernhardt & Stefanie Hartwich

MEINUNG
Stefanie Hartwich

Kein Overcooked, kann sich aber sehen lassen!

Bit2Good bedient sich an vielen Stellen bei Overcooked. So assoziiert jeder Couchpotato-Koch Fork als Zwiebelkönig in einem anderen Gewand, auch das Von-Level-zu-Level-Fahren hat das Entwicklerstudio abgekupfert. Die Levels in What The Fork sind zwar fast so abwechslungsreich wie beim Vorbild, dafür ist das Gameplay etwas monoton: Overcooked bietet unterschiedliche Aufgaben, hier packen wir nur Pakete in in LKWs rein. Mehr Abwechslung hätte dem Spiel nicht geschadet. Leider können wir auch nicht online gemeinsam spielen, was insbesondere während Corona-Zeiten ein Pluspunkt gewesen wäre. Dennoch macht das Gabelstapler-Fahren Spaß, auch wenn ich doch lieber bei Overcooked bleibe!

Infos

Termin:	05. November 2020
Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Bit2Good
Entwickler:	Bit2Good
Sprache:	–
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 0 Jahren
Preis:	ca. 15 Euro

Pro & Contra

- ✚ Overcooked gelungen umgesetzt
- ✚ Überzeugender Sound
- ✚ Ordentlicher Umfang
- ✚ Spaßiges Mehrspielerprinzip
- ✚ Freischaltbare Gabelstapler
- ✚ Angenehmer Schwierigkeitsgrad
- ✚ (Optisch) abwechslungsreiche Levels …
- ➖ … Gameplay aber an einigen Stellen etwas monoton
- ➖ Punkte können selbst nach Ablauf der Zeit eingelöst werden
- ➖ Für Versus-Modus gibt es keine separaten Karten
- ➖ Einige Elemente offensichtlich abgekupfert
- ➖ Wechseln des Staplers klappt leider nicht immer (Einzelspieler)
- ➖ Potential nicht ausgeschöpft

Wertung

7

Inspiriert von Overcooked: What the Fork ist ein nettes Koop-Spiel für zwischendurch.

Auf der Karte bewegen wir uns mit dem Gabelstapler von Level zu Level. Auch das erinnert an Overcooked, wo man mit einem Bus durch die Gegend fährt.

Der Versus-Modus hat keine extra für diesen Zweck gestaltete Maps. Einige Levels sind nicht sonderlich gut für das Spielen gegeneinander geeignet.

MAD RAT DEAD

Der Rattengott ist gnädig: Nach dem Tod als Versuchstier im Labor darf der Rattenprotagonist in Mad Rat Dead seinen letzten Tag noch einmal erleben – und sich rächen!

Musik- und Rhythmusspiele sind (inzwischen) eine eher kleine Nische auf dem Videospielmarkt, mal abgesehen von Titeln wie Just Dance. Mad Rat Dead ist aber nicht nur, was das Genre betrifft, weit entfernt vom Geschmack des Massenmarktes: Die Story ist makaber, der Held ungehobelt und von Rache erfüllt, die Optik zum Teil gewöhnungsbedürftig. Dennoch möchten wir euch Mad Rat Dead ans Herz legen, allerdings nur unter gewissen Voraussetzungen. Ein wichtiger Aspekt davon ist gutes Taktgefühl!

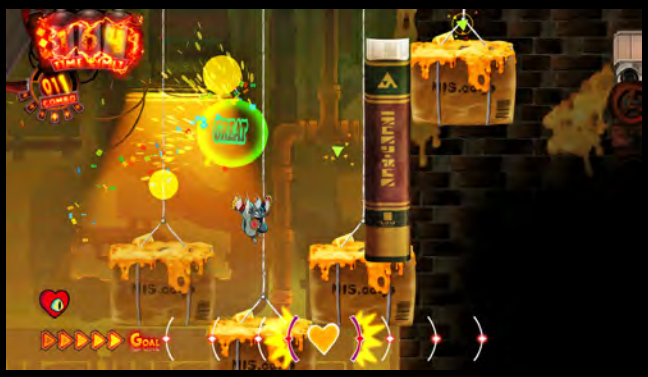
Flucht aus dem Labor

In Mad Rat Dead spielt ihr kein virtuelles Instrument oder bewältigt rhythmisch Minispiele, beim japanischen Spiel handelt es sich vielmehr um einen Platformer mit Groove-Faktor. In jedem Level läuft ein anderer, treibender Track, in dessen Takt ihr alle eure Aktionen ausführen müsst – dashen, springen, angreifen und so weiter. Den Rhythmus hört man freilich raus, aber als Hilfestellung gibt es unten am Bildschirmrand auch noch eine Einblendung, die jeden Schlag anzeigt. Anders als bei vergleichbaren Spielen müsst ihr nicht bei jedem Beat eine Taste drücken, ihr könnt ungestraft pausieren. Allerdings wirkt sich das zum einen auf eure Abschlusswertung aus, zum anderen macht es natürlich mehr Spaß, im Takt durch die Gegend zu rennen. Wenn ihr eure Aktionen mit dem falschen Timing ausführt, werdet ihr langsamer, unter Umständen fehlt euch dann der Schwung, um den nächsten Abschnitt zu meistern. Mad Rat Dead verlangt euch schnelle Reaktionen und ein gutes Gefühl für den Groove ab, außerdem setzt den Rattenheld schon ein Treffer außer Gefecht – theoretisch jedenfalls, denn solange noch Zeit zum Abschließen des Levels übrig ist, kann man

Trotz der Cartoon-Optik gibt es in Mad Rat Dead an einigen Stellen überraschend groteske Szenen. Dieser Boss besteht aus Rattenkadavern. Schnell weg!

Nachdem der Rattengott unserem Helden ein zweites Leben geschenkt hat, möchte der Protagonist Rache nehmen und aus dem Labor fliehen.

Sobald die Ratte stirbt – und das geschieht schon bei einem Treffer – könnt ihr die Zeit zurückdrehen, um den Fehler ungeschehen zu machen.



Im Verlauf des Abenteuers steigt der Schwierigkeitsgrad: Plattformen verschwinden, fallen herunter und mehr – da ist gutes Timing gefragt.

die letzten Sekunden zurückspulen und so Fehler fix ausbügeln. Diese Mechanik lindert das Frustpotenzial erheblich und ermöglicht es auch Spielern mit wenig Genreerfahrung, Welten abzuschließen. Dennoch ist Mad Rat Dead kein Spaziergang und man sollte sich auf ein paar fiese Momente einstellen, in denen die Designer Umgebungen absichtlich so gestaltet haben, dass man ohne eine böse Ahnung erst einmal ins offene Messer läuft. Wenn man aber in den Flow gerät und locker-flockig zum Beat durch ein Level rast, dann macht das echt Laune, auch dank der hervorragenden Musikuntermalung im Spiel. Die Mischung erstreckt sich von Dubstep zu Jazz und allerlei Kram dazwischen, ist aber immer leicht elektronisch angehaucht. Kurz gesagt: Der Soundtrack kann sich ohne Zweifel hören lassen und animiert zum Mitwippen.

Es wird philosophisch

Mad Rat Dead besteht nicht nur aus Gameplay, nein, es gibt auch eine elaborierte Hintergrundgeschichte und man wird gleich zu Beginn des Abenteuers mit bedeutungsschwangeren Fragen konfrontiert: Hasst ihr Menschen oder liebt ihr Menschen? Für empfindliche Naturen ist das Spiel wegen ein paar brutalen Szenen nicht geeignet, gleich zu Beginn erlebt man mit, wie der Rattenprotagonist seziert wird, man kämpft gegen eine Masse toter Nagerkörper, die zu einem Giganten verschmolzen sind und so weiter. Wenn man aber klarkommt mit solchen – wenn auch bunt überzeichneten – Szenen, dann sind Handlung und Dialoge durchaus amüsant und heben sich mit ihrem schwarzen Humor deutlich von anderen Platformern ab. Voraussetzung zum Genuss sind allerdings gute bis sehr gute Englischkenntnisse, es gibt keine deutschen Texte und keine Vertonung. Was die Grafik betrifft, ist Mad Rat Dead ein zweischneidiges Schwert. Es gibt hübsche Levels und weniger einfallsreiche Areale – so eine Kanalisation ist nunmal nicht der spannendste Spielplatz, den man virtuell besuchen kann. Die Gestaltung der Gegner, abgesehen von den Bossen, ist gelinde gesagt merkwürdig, sie fügen sich optisch nicht wirklich in die Welt ein und wirken wie Fieberträumen entsprungen. Das ergibt zwar Sinn, was die Story betrifft (ohne zu viel zu spoilern), dennoch sehen sie auf den ersten Blick wie Fremdkörper aus. Dafür funktioniert die Steuerung sehr gut und präzise, wenn man erstmal reingekommen ist. Das Anvisieren und Ausschalten von Feinden erfordert ein bisschen Übung. Insgesamt ist Mad Rat Dead ein ungewöhnlicher, aber gelungener Nischentitel.

Katharina Pache

Einer Ratte drohen viele Gefahren, nicht nur durch Tierversuche, sondern auch durch auflauernde Katzen.

MEINUNG
Katharina Pache

Eine Kombi, wie für mich gemacht: Platformer-Action trifft auf Rhythmus-Spiel.

Ich kannte keinen einzigen der japanischen Künstler, die den Soundtrack zu Mad Rat Dead beigesteuert haben, aber das Ergebnis ist beinahe durch die Bank weg gelungen. Einerseits verzeiht das Spiel zwar einige Patzer durch die Rückspulfunktion, aber an einigen Stellen verspürte ich dennoch leichten Frust – es ist nämlich manchmal gar nicht so einfach, genau den richtigen Moment zum Wiedereinstieg abzupassen. Und wenn es wieder nicht klappt, muss man wieder zurückspulen, was abermals kostbare Zeit vom Timer abzieht. Wie schnell man mit dem taktbasierten Voranschreiten klarkommt, hängt von der Erfahrung mit Rhythmusspielen ab; ich hatte nur an ausgewählten Stellen wirklich Probleme, aber ich bin mit der Nische auch gut vertraut. Wenn ihr lieber erstmal reinschnuppern wollt in die Rache-Story von Mad Rat Dead, bevor ihr 40 Euro berappt, dann könnt ihr einfach die kostenlose Demo zum Spiel aus dem eShop herunterladen.

Infos

Termin:	30. Oktober 2020
Genre:	Jump & Run
Hersteller:	NIS America
Entwickler:	Nippon Ichi Software
Sprache:	–
Text:	Englisch
USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Preis:	ca. 40 Euro

Pro & Contra

- ✚ Spaßige Mischung aus Hüpf- und Rhythmusspiel
- ✚ Toller Soundtrack
- ✚ Zeitrückspulfunktion verringert Frust
- ✚ Schwarzer Humor
- ✚ Nett gestaltete Bosskämpfe
- ➖ Einige unfaire Passagen (Trial&Error)
- ➖ Umgebungen teilweise etwas langweilig gestaltet
- ➖ Keine deutschen Texte

Wertung

8

Anspruchsvolle Mischung aus Platformer und Rhythmusspiel mit schrägem Humor

Ein Spiel wie ein entspannender Kurzurlaub: Mit A Short Hike landet einer der charmantesten Indie-Titel der vergangenen Zeit auf der Nintendo Switch und lädt zum Verweilen ein.

Lust auf einen Kurzurlaub, wegen Corona könnt ihr aber (schon wieder) nicht aus dem Haus? Es gibt Abhilfe, die kostet nur eine Handvoll Euro und flattert anschließend fröhlich auf eure Nintendo Switch: In A Short Hike geht es in Gestalt der Vogeldame Claire ab auf eine kleine, idyllische Insel. Unsere Aufgabe dort? Nichts? Nun gut, genau betrachtet geht es darum, auf die Spitze des eisigen Berges zu gelangen, der in der Mitte der Insel thront. Was im Hüpfspiel Celeste, welches einer ähnlichen Prämisse folgt, aber eine gewaltige Herausforderung voller Bildschirmtode ist, ist in A Short Hike überhaupt nicht der Rede wert: Wer will, hat diese Aufgabe nach wenigen Minuten erledigt. Überall auf der Insel verteilt finden sich goldene Federn, die, einmal eingesammelt, unsere Quasi-Ausdauerleiste erweitern. Dank der können wir an allen Felswänden emporklettern und beim fröhlichen Segeln durch die Lüfte mit den Flügeln schlagen, um höher zu gelangen. Und nur sieben mickrige Exemplare braucht es, um den Gipfel zu erklimmen. Allerdings, in A Short Hike ist nicht nur der Weg das Ziel, das Ziel ist vielmehr völlig egal. Ganz klar von The Legend of Zelda: Breath of the Wild inspiriert und auf die Essenz der Spielerfahrung reduziert, geht es hier darum, die Welt zu erkunden, immer wieder neue Dinge zu entdecken und einfach Spaß zu haben. Wo Breath of the Wild aber auf schnelle Reaktionen in Kämpfen und generell ein gewisses spielerisches Talent setzt, geht es in A Short Hike um Entspannung pur. Viele Federn liegen einfach rum, für andere muss man kleine Suchquests erledigen, eine Handvoll wollen, dass wir ein kurzes Rennen gewinnen oder beim Volleyball mit Stöcken einen Highscore knacken. Alles ist so einfach aufgezogen, dass man niemals auch nur ansatzweise ins Schwitzen kommt. Nach und nach lernt man die kompakte, aber mit interessanten Orten und Objekten vollgestopfte Spielwelt immer besser kennen, trifft zahlreiche tierische NPCs mit sympathischem Charakter und sehr witzig geschriebenen Dialogen (nur in Textform), die stark an die Bewohner aus Animal Crossing erinnern, und sammelt fröhlich Federn vor sich hin. Wozu das alles? Nun, genau das ist der Witz – einfach so! A Short Hike will nichts von einem, außer, dass man seine Zeit mit

Wer will, kann zwischen vier verschiedenen Darstellungsoptionen wählen, welche die Grafik des Spiels von gestochen scharf (links) bis ganz schön pixelig (rechts) aussehen lassen. Der blockige, an DS-Titel erinnernde Stil ist die Standardeinstellung und hat definitiv einen eigenen Charme, auf Dauer tut er aber ein wenig in den Augen weh.

Je mehr Federn man hat, desto höher kann man klettern und desto effektiver kann man durch die Lüfte fliegen. Das macht das Erkunden einfacher und angenehmer.

An allen Ecken und Enden stolpert man auf der Insel über NPCs und Beschäftigungsmöglichkeiten. Hier etwa jagen wir als Duo nach einem Stockball-Highscore.

dem Spiel genießt. Das „Spielziel" lange erledigt, will man einfach immer weitere Winkel der Insel kennenlernen. Es gibt keine Map, keinen Questlog, der einen unterbewusst unter Stress setzt, keine verborgene Meta-Ebene oder eine mühsam verpackte Message – A Short Hike ist, was es ist, und es ist toll!

Kleine Welt voller Abenteuer

Neben den Federn gibt es auch noch einige andere Dinge auf der Insel zu entdecken. So können wir Claire etwa mit schicken Hüten eindecken, gekauft mit Münzen, die wir auch über die Welt verstreut finden. Dieses „Wirtschaftssystem" ist aber an Simplizität kaum zu überbieten und man hat niemals zu wenig Geld, um sich die Objekte der Begierde zu beschaffen. Die Klamotten landen gemeinsam mit vielen anderen Items auf der Insel, die wir nach und nach finden: Mit dem Eimer sammeln wir Wasser und gießen Pflanzen, die daraufhin wachsen und uns bei Kontakt in die Höhe befördern, mit der Schaufel graben wir Schätze aus, die Axt dient dazu, versperrte Höhleneingänge zu öffnen, der Kompass verrät uns, wo Norden ist und so weiter und so fort. Wer die Augen offenhält, stößt vielleicht auch auf ein Boot, mit dem er das Meer vor der Insel unsicher machen kann, ergattert eine Angelroute, dank der wir die Tümpel und anderen Gewässer des Eilands befischen können, oder entdeckt gar einen besonderen Gegenstand, der einen extra effektiv durch die Lüfte segeln lässt. Man sieht schon: Es gibt viel zu entdecken in A Short Hike. Also, vergleichsweise. Nach ein paar Stunden hat man trotzdem so gut wie alles abgegrast und wie erwähnt, sind diejenigen, die nur auf den Abschluss der „Geschichte" schielen, im Nu durch – solche Spieler soll es ja auch geben. In Zweifelsfall ziehen wir aber eine kompakte, toll gestaltete Spielerfahrung einer längeren, dafür aber voller Füllmaterial aufgezogenen Variante auf jeden Fall vor.

Umschauen verboten

Einen Kritikpunkt muss sich das Insel-Abenteuer bei all dem Lob aber gefallen lassen, und der bezieht sich auf die kaum bewegbare Kamera. Nicht nur schwenkt diese ständig unberechenbar hin und her, dadurch, dass man sich auf der (vollkommen dreidimensional gestalteten) Insel nicht frei umsehen kann, entwickelt man auch niemals so ein Gefühl für den Ort wie etwa in Breath of the Wild. Nichtsdestoweniger: A Short Hike ist eine wirklich famose, kleine Indie-Perle und sollte auf jeder Switch eine Heimat finden.

Lukas Schmid

Je höher wir am Berg emporklettern, desto kälter wird es. Ohne Wärmequelle kommen wir hier wegen gefrorener Federn nicht weit.

MEINUNG
Lukas Schmid

All das Gute, was ich im Vorfeld über A Short Hike gehört hatte, stellte sich als wahr heraus.

Ein kurzer Einblick in unsere Interna hier im Büro: Ursprünglich war gar kein Test zu A Short Hike geplant. Aufgrund einiger sehr positiver Berichte zu dem Titel habe ich ihn mir aber gekauft und war so begeistert, dass ich Katha dazu überredete, einen anderen Titel weichen zu lassen und stattdessen A Short Hike im Heft zu testen. Tut mir leid, Oddword: New 'n Tasty … Was mich an dem kleinen Open-World-Abenteuer besonders fasziniert hat: Ich verspürte beim Spielen und verspüre nach wie vor keinen Drang, es zu 100 Prozent zu komplettieren, notfalls mit Internet-Komplettlösung. Das ist rein positiv, denn sogar mich als furchtbaren Komplettisten erwischten der Charme und die entspannende Atmosphäre des Inselausflugs so sehr, dass ich einfach nur in aller Ruhe erkunden, Zeug entdecken und eine gute Zeit haben wollte. Wenn ich jetzt nicht alle goldenen Federn finde – ja mei, dann ist das halt so. A Short Hike verlangt nichts von einem und gibt einem trotzdem so viel zurück. Toll!

Infos

Termin:	18. August 2020
Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Adamgryu/Whippoorwill Ltd.
Entwickler:	Adamgryu
Sprache:	–
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 0 Jahren
Preis:	ca. 7 Euro

Pro & Contra

- ✚ Entspannung pur
- ✚ Toll gestaltete Spielwelt
- ✚ Wunderbar unprätentiös
- ✚ Charmanter Stil
- ✚ Witzig geschriebene Dialoge
- ✚ Abwechslungsreiche Aufgaben
- ✖ Sehr kurz
- ✖ Keine frei drehbare Kamera

Wertung

9

Ein wunderbarer Kurztrip, den sich kein Switch-Besitzer entgehen lassen sollte

CARTO

Immer der Nase nach! Als kleine Kartographin Carto seid ihr auf der Suche nach eurer lieben Oma und durchquert dabei allerlei rätselhafte und spannende Lande.

Carto ist ein ruhiges Puzzle-Spiel, bei dem sich alles um das Suchen und Finden dreht – Betonung auf „dreht“, denn wie bei einem Brettspiel könnt ihr die Kacheln eurer Karte im 90-Grad-Winkel drehen und zusammensetzen, um so neue Wege zu erschließen. Das Abenteuer startet, nachdem die junge Carto nach einem Unglück aus dem Luftschiff ihrer Großmutter stürzt. Da ihr Volk die Kartographen der niedlichen Fantasy-Welt stellen, hat sie ein erstaunliches Orientierungsvermögen und findet sich auch in dichten Wäldern, Grassteppen und im Wüstensand zurecht. Vorausgesetzt, ihr seid in der Lage, alles geschickt zu drehen und zu wenden – und das ist gar nicht so einfach, wie man denkt!

Zurück in den Himmel

Die Steuerung von Carto ist denkbar simpel: Ihr lauft herum, sprecht mit Menschen und sammelt gelegentlich Gegenstände wie Kartenfetzen ein. Erst, wenn ihr in den Map-Bildschirm wechselt, gibt es mehr zu tun. Durch das Sammeln neuer Kacheln und das Umherschieben und Drehen bereits vorhandener Flächen versucht ihr, neue Gebiete zu erreichen. Natürlich müssen die Puzzlestücke zueinanderpassen, ihr könnt kein Meeresfeld ohne Küste an ein Stück Grasland kleben. Die Mechanik hat man schnell verinnerlicht, und anfangs ist es auch kein Problem, die vom Spiel geforderten Züge zu vollziehen. Später allerdings werden die Anweisungen immer kryptischer was in manchen Situationen zu Ratlosigkeit führt. Ab der Wüste, etwa in der Mitte des Spiels, zieht der Schwierigkeitsgrad an. Immerhin hat man zu diesem Zeitpunkt bereits die Gummistiefel gefunden, mit denen sich Heldin Carto ein bisschen flotter fortbewegt als zu Beginn des Abenteuers. Das Indie-Game konzentriert sich ganz auf den Kartendrehaspekt und setzt diesen gut um. Allerdings bleibt die Mechanik das ganze Spiel über gleich, von

Wenn ihr Kacheln so anlegt, wie das Spiel von euch erwartet, entstehen unter Umständen neue Bereiche. Auch diese könnt ihr umsetzen und drehen.

Dichter Wald, heiße Wüste, ewiges Eis: Die Welt von Carto ist vielleicht nicht groß, aber dennoch variantenreich und es macht Spaß, sie zu erkunden.

Im Spiel gibt es ein paar Zwischensequenzen. Es werden nicht viele Worte verloren, stattdessen sprechen die Bilder für sich.

leichten Variationen mal abgesehen. Die teilweise arg vagen Hinweise zu Lösungen frustrieren den einen vielleicht, andere freuen sich möglicherweise auch darüber, vom Spiel nicht zu sehr an die Hand genommen zu werden und zum Denken außerhalb üblicher Bahnen motiviert zu werden. Auf jeden Fall punktet Carto aber auch bei anderen Aspekten jenseits der Kachelmechanik, etwa bei der Optik und Gestaltung. Welt und Figuren überzeugen mit stilisiertem, einfachem Design, keine Bildschirmeinblendungen lenken vom handgezeichneten Bilderbuch-Look ab. Auch die Musikuntermalung verzichtet auf unnötigen Bombast, stattdessen ertönen atmosphärische Klänge und Naturgeräusche, die zur insgesamt recht leeren, aber keineswegs toten Spielwelt passen. Es gibt wenige Dialoge in Carto, diese sind aber humorvoll (inklusiver einiger gar nicht so übler Wortwitze) geschrieben und die Bewohner der Welt schließt man rasch ins Herz. Das liegt vielleicht an der Feder des Autors Nick Suttner, der schon die rührende Story des Platformer-Indie-Hits Celeste verfasste. Verständnisprobleme gibt es keine, denn Carto ist hervorragend und komplett auf Deutsch übersetzt. Jedes der Lande, das die kleine Heldin auf der Suche nach ihrer Oma besucht, hat andere Traditionen und Überzeugungen, die das Verhalten und die Kultur der Bewohner prägen. Es gib herzerwärmende Momente, etwa, wenn Carto den ersten Brief ihrer Oma findet oder einen Jugendfreund der alten Dame trifft. Komplexere Quests als „suche diese Person“ oder „gib jener Person ein bestimmtes Item“ gibt es zwar nicht, in dieser Hinsicht orientiert sich Sunhead Games am Credo „wieso denn kompliziert, wenn es ebenso einfach geht“.

Cartosonne

Carto stammt von einem sehr kleinen Team, was sich zwar nicht an der Qualität bemerkbar macht, wohl aber beim Umfang. Je nach Knobelgeschick schließt man das Abenteuer innerhalb von fünf bis acht Stunden ab, Wiederspielwert ist quasi nicht vorhanden. Ob man dafür 20 Euro bezahlen möchte, liegt im eigenen Ermessen, es gibt aber sicher Titel mit einem besseren Preis-Leistungsverhältnis. Gerade für Freunde von Spielen mit entspannter Atmosphäre, die auf der Suche nach einem besonderen Puzzle-Abenteuer sind, ist Carto aber auf jeden Fall einen Blick wert. Und Brettspielern, insbesondere Carcasonne-Fans, dürfte die Kartenmechanik bekannt vorkommen! Eine Touchscreen-Unterstützung wäre nett gewesen, der Verzicht darauf macht den Titel aber nicht wirklich schlechter. **Katharina Pache**

MEINUNG
Katharina Pache

Irgendwie habe ich bei Rätseln in der Wüste immer so meine Probleme. Seltsam!

Erinnert sich noch jemand an das unsägliche Rätsel in Mystic Quest auf dem Game Boy, bei dem man auf dem Chocobo um zwei frei stehende Palmen reiten musste, um weiterzukommen? Was habe ich da an Lebenszeit verloren, weil ich keine Ahnung hatte, was ich tun soll! Ganz so schlimm war die Wüste in Carto nicht, aber ich habe mich wirklich ziemlich dämlich angestellt und war, das muss ich zugeben, angefressen. Als der Groschen dann doch gefallen ist, flutete große Erleichterung über mich hinweg, denn ich wollte unbedingt wissen, in welche fremden Lande es Carto auf der Suche nach ihrer Omi noch verschlägt. Neben der einwandfreien Puzzle-Mechanik hat mich an Carto besonders der Look begeistert. Was für ein rundum schönes Spiel! Es muss eben nicht immer die fotorealistische Grafik sein, dieser Titel eines kleinen Studios sieht sowohl auf dem Fernseher als auch mobil auf dem Switch-Screen hervorragend aus. Großes Lob an Sunhead Games!

Infos

Termin:	27. Oktober 2020
Genre:	Puzzle
Hersteller:	Humble Games
Entwickler:	Sunhead Games
Sprache:	–
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 0 Jahren
Preis:	ca. 20 Euro

Pro & Contra

- ✚ Frische Kartendrehmechanik
- ✚ Wundervoller Stil und entspannte Atmosphäre
- ✚ Gute Dialoge, komplett deutsche Texte
- ✚ Einwandfreie Steuerung
- ✚ Rührende Story und interessante Spielwelt
- ▬ Kurze Spielzeit von unter zehn Stunden
- ▬ Einige Hinweise sind sehr vage
- ▬ Puzzle-Mechanik bleibt Spiel über recht gleich

Wertung

8

Puzzle-Spiel mit malerischer Optik, frischem Spielprinzip und ein paar Frustmomenten.

Jedes Areal in Carto ist liebevoll gestaltet. Die Optik ist zwar sehr simpel, aber auch extrem charmant und sieht nach interaktivem Bilderbuch aus.

Die Kulturen der Bewohner unterscheidet sich stark voneinander. In der Wüste steht traditionell natürlich die Suche nach Wasser und Oasen im Vordergrund.

Es ist inzwischen Tradition, dass im Herbst eine neue Ausgabe der Jackbox-Serie erscheint. Wie schlägt sich die verflixte Nummer sieben im Vergleich mit den Vorgängern der Partyspielereihe?

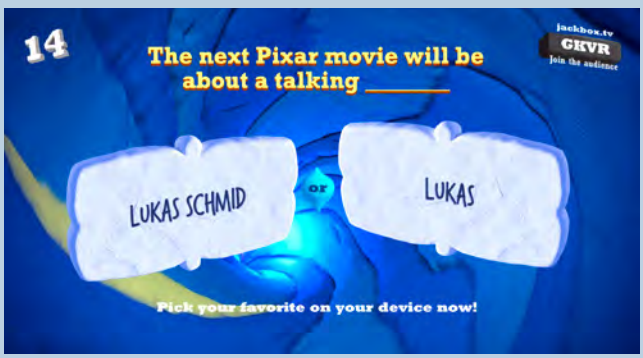
Zugegeben, lokale Partyspiele sind angesichts der aktuellen Pandemielage nicht unbedingt die großen Renner. Aber vielleicht ist eure Großfamilie ja sehr humorvoll und spricht sehr gut Englisch oder ihr lebt in einer Acht-Mann-WG. Alternativ kann man The Jackbox Party Pack 7 auch über einen Stream zusammen zocken, nebeneinander ist's aber natürlich lustiger (und vermutlich auch feuchtfröhlicher). Was den Aufbau betrifft, bleibt Teil sieben den Serienkonventionen treu: Fünf Minispiele wollen euch zum Lachen bringen. Ob es ihnen gelingt, klären wir im Test.

Quiplash 3

Quiplash ist einer der Dauerbrenner und Spaßgaranten der Serie, dementsprechend verwundert es wenig, dass nun die dritte Inkarnation in den Startlöchern steht. Hier geht es ganz einfach darum, lustig zu sein. Das Spiel stellt euch Fragen, ihr gebt eine (hoffentlich) urkomische Antwort, danach wird euer Vorschlag dem Beitrag des Spielers gegenübergestellt, der die gleiche Vorlage bekam. Das Publikum stimmt darüber ab, was amüsanter ist. Das ist schnell begriffen und unterhält abermals zuverlässig, auch dank der neuen dritten Runde, die ein wenig anders abläuft als im Vorgänger. Von der Spielauswahl abgesehen nutzt man auch in Jackbox Party Pack 7 wieder das eigene Smartphone als Controller. Eine Internetverbindung ist dafür erforderlich, außerdem auch gute bis sehr gute Englischkenntnisse, es gibt keine deutschen Texte.

Champ'd Up

In Paket 7 ist wieder ein Zeichenspiel mit von der Partie – hier geht es darum, einen Kämpfer zu gestalten, der von der Vorgabe inspiriert wird, die jeder Spieler erhält. Es dauert eine Weile, bis das Spiel in Gang kommt, da man ja zunächst mal Finger oder Stylus schwingen muss, außerdem gilt es, einen Gegner für die Kreation eines anderen Spielers zu entwerfen. Wenn man Mitspieler hat, die sich auf die Kritzelei einlassen, entsteht hier ähnlich viel Spaß wie bei Tee-K.O aus der dritten Jackbox-Spielesammlung – aber der Zwang zur künstlerischen Betätigung sorgt eben nicht in jeder Personengruppe für Begeisterung. Dazu kommen Bugs, Zeichnungen tauchen zum Beispiel nicht auf dem Fernseher auf, oder die Runde stürzt gar ab. Da bleibt einem das Lachen im Halse stecken, auf eine baldige Linderung der Probleme per Patch ist zu hoffen.



Quiplash 3: Wer gibt die lustigere Antwort? Auf jeden Fall haben hier zwei Spieler an das gleiche gedacht. Die Mitspieler entscheiden, wer die Punkte verdient.

Im Zeichenspiel Champ'd Up entwerft ihr Charaktere, die gegeneinander kämpfen sollen. Auch hier entscheiden die Mitspieler, wer gewinnen soll.

Blather 'Round funktioniert sehr ähnlich wie Tabu. Die Mitspieler müssen Begriffe mit vagen Andeutungen erraten – hier war übrigens Darth Vader gesucht.

In The Devils and the Details solltet ihr als Familie zusammenarbeiten und Aufgaben erfüllen. Doch manch einer widmet sich lieber egoistischen Tätigkeiten!

The Devils and the Details

Dieses Spiel sticht heraus, denn es ist komplexer und länger als die übliche Jackbox-Kost. Als Mitglieder einer dämonischen Familie versucht ihr, möglichst „normal" zu wirken, wofür ihr alltägliche Herausforderungen meistern müsst – macht zum Beispiel einen Termin beim Zahnarzt aus. Oft müssen Familienmitglieder untereinander kooperieren, und auf den Smartphones gilt es, simple Minispiele zu meistern. Dieses Spiel funktioniert deutlich besser gemeinsam auf dem Sofa als über Streams. Hier geht es – anders, als etwa bei einem Quiplash und dem Gros der Jackbox-Spiele – nicht darum, lustig zu sein, vielmehr entstehen amüsante Situationen ganz von selbst, während man zusammen (oder gegeneinander) für das Familienwohl arbeitet. The Devils and the Details ist aus diesem Grund aber auch stressiger und es braucht mehr Zeit, um reinzukommen – die Mitspieler sollten also einigermaßen aufmerksam sein.

Talking Points

Vielleicht als Ausgleich für The Devil and the Details fußt Talking Points auf einem sehr simplen Fundament. Spieler bekommen Themen, zu denen sie einen Vortrag halten müssen. Am Ende entscheiden die Zuhörer, welcher Vortrag besonders überzeugend oder einfach nur witzig war. Wie bei Spielen mit Malerei-Gimmick ist das Konzept nicht für Jedermann reizvoll; wer nicht gerne im Rampenlicht steht oder einfach über wenig Spontanität verfügt, wird an Talking Points nicht so viel Freude haben.

Blather 'Round

Dieses Spiel ist sehr spaßig, wenn man denn über hervorragende Englisch-Kenntnisse verfügt. Denn hier müssen Begriffe anhand sehr vager Hinweise erraten werden, also ein bisschen wie im bekannnten Gesellschaftsspiel Tabu. Je schneller die Mitspieler das gesuchte Wort oder den Namen raushaben, desto mehr Punkte bekommt der Fragesteller, und für die korrekte Antwort erhält auch der Rater wertvolle Punkte. Die Runden gehen fix, das Prinzip ist schnell verinnerlicht, gelegentlich ist das Ganze auch noch ziemlich lustig. Ein mehr als solider Abschluss für das Jackbox-Paket!

Alles in allem ist die Spielauswahl von Jackbox Party Pack 7 besser als die des letzten Teils, auch die Mischung stimmt, da kommt jeder auf seinen Geschmack. Sehr ärgerlich sind aber die Bugs und Abstürze, die übrigens nicht nur auf der Switch, sondern auch in den Versionen für die anderen Plattformen auftreten. **Katharina Pache**

In Talking Points unterstützt euer Assistent eure Präsentation mit mehr oder weniger passenden Bildern.

MEINUNG
Katharina Pache

Bislang war in jedem Paket mindestens ein Ausreißer, dieses Mal sind alle Spiele gut!

Natürlich hängt es aber auch von der Zusammensetzung, dem Pegel und der Verfügbarkeit von Mitspielern ab, mit welchem der fünf Games man nun den meisten Spaß hat. Ich liebe Zeichenspiele, aber ich habe zu akzeptieren gelernt, dass es nicht jedem so geht (trotzdem wollen immer alle Tee-K.O. spielen, seltsam). Ich habe nun öfter gehört, dass Menschen ein Quizspiel in dieser Sammlung vermissen, deshalb habe ich es mal bei den Contra-Punkten angemerkt, aber in dieser Hinsicht bin ich schmerzbefreit. Meistens sind die Quiz-Fragen in Jackbox-Spielen so eng mit der US-amerikanischen Popkultur und allerlei kulturellen Bezügen durchsetzt, dass ich einfach gar keinen blassen Schimmer habe, wovon gerade geredet wird. So ein bisschen taucht dieses Problem aber auch bei Blather 'Round auf, falls eure Freunde nicht gerade wandelnde Trivia-Lexika sind, ist es ganz schön schwierig, einige der gesuchten Begrifflichkeiten zu erraten.

Infos

Termin:	15. Oktober 2020
Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Jackbox Games
Entwickler:	Jackbox Games
Sprache:	Englisch
Text:	Englisch
USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Preis:	ca. 25 Euro

Pro & Contra

- ✚ Sehr gute Spielemischung
- ✚ Garantiert in großer Runde viel Spaß
- ✚ Wieder mit einem Zeichenspiel
- ✚ Tolle Musikuntermalung
- ✚ Schöne, charmante Präsentation
- ➖ Keine Chance ohne Englischkenntnisse
- ➖ Bugs und einige Abstürze
- ➖ Diesmal ohne Quiz-Spiel

Wertung

7

Eines der besten Jackbox-Pakete mit Spaßgarantie, aber technischen Macken.

NACHSPIEL **Spielspaß über den Release hinaus:** Hier testen wir DLC-Inhalte und kehren zu Spielen zurück, die sich seit dem Release-Test weiterentwickelt haben.

SMASH BROS. DLC 7

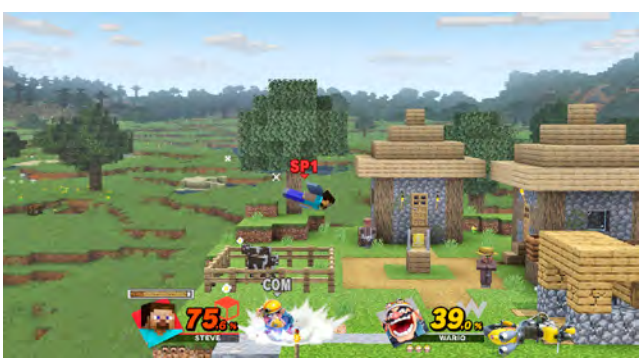
Nintendo und Microsoft können gut miteinander. Das Ergebnis dessen ist der neue DLC-Kämpfer in Super Smash Bros. Ultimate: Steve aus Minecraft! Und der hat es in sich.

Der DLC zu Super Smash Bros. Ultimate geht in die nächste Runde – mittlerweile schon zum siebten Mal insgesamt! Diesmal hat Serienvater Masahiro Sakurai eine besonders bekannte Marke mit ins Boot geholt: Minecraft. Seit Mitte Oktober ist der Protagonist/die Protagonistin Alex für das Nintendo-Kampfspiel erhältlich. Wie immer gehen damit auch eine neue Stage sowie zusätzliche Musikstücke einher. Außerdem gibt's mit Update 9.0 zusätzliche kostenpflichtige Mii-Kostüme sowie ein paar Anpassungen beim Balancing.

Kompliziert und stark

Die Minecraft-Hauptfigur ist in der männlichen (Steve) und weiblichen (Alex) Variante spielbar, jeweils mit verschiedenen Outfits, außerdem gibt's noch den Enderman sowie Zombie als optische Variation. Standardwaffen sind je nach Aktion Schwert, Axt und Spitzhacke. Die Waffen nutzen sich ab und sind unterschiedlich stark, je nachdem, aus welchem Material sie gefertigt sind. Als Minecraft-Kämpfer könnt ihr nämlich überall und auf jeder Stage Rohstoffe abbauen! Welche Ressourcen ihr wo findet, hängt vom Untergrund ab. Das Ranking ist simpel: Am besten ist Diamant, darauf folgen Gold, Eisen, Stein und Holz. Eine Werkstoffanzeige direkt über eurer Schadensanzeige gibt Aufschluss über den aktuellen Vorrat. An der Werkbank

Viele der Angriffe von Steve beziehungsweise Alex sind sehr mächtig, kosten euch aber ordentlich Ressourcen, die ihr erstmal zusammensammeln müsst.



Mit B-Oben erhaltet ihr als Steve/Alex glänzende Flügel, mit denen ihr ziemlich weit fliegen könnt. Dafür ist die Steuerung mit Flügeln nicht allzu leicht.

Schleudert ihr einen Widersacher per Ultrasmash in den Bau der Bedrängnis, sprengt ihn eine Armee von Creepern inklusive Gebäude in die Luft.

Steve respektive Alex vollumfänglich zu beherrschen bedarf einiger Übung. Bis dato dürfte die neue Figur die komplizierteste in Super Smash Bros. sein.

könnt ihr aus den gesammelten Ressourcen neue Waffen craften. Der Arbeitsplatz kann zwar zerstört werden, taucht aber schon nach wenigen Sekunden neu auf und lässt sich außerdem herbeirufen. Viele der Angriffe von Steve beziehungsweise Alex verbrauchen ebenfalls Rohstoffe, sind aber auch besonders stark. Beim Greifen nutzt die Figur eine Angel, was für eine besonders große Reichweite sorgt. Besonders hoch springen können Steve und Alex nicht, dafür platzieren sie per B-Button in der Luft automatisch kurzlebige Blöcke unter ihren Füßen, was diesen Makel mehr als wettmacht. Beim Ultra-Smash namens "Bau der Bedrängnis" wird der Gegner per gigantischem Kolben in eben jenes Bauwerk geschleudert, wo eine ganze Armee von grünen Creepern in die Luft geht und beim Widersacher ordentlich Schaden angerichtet. Die neue Spielfigur ist wohl ohne Frage einzigartig im gesamten, mittlerweile gigantischen Kämpfer-Aufgebot von Super Smash Bros. Ultimate. Was in der Theorie kompliziert klingt, ist in der Realität nicht ganz so schlimm, dennoch: An Steve respektive Alex muss man sich erstmal gewöhnen und das Moveset verinnerlichen. Hat man diese Aufgabe gemeistert, ist der neue DLC-Kämpfer allerdings auch wirklich mächtig und die taktischen sowie strategischen Möglichkeiten im Kampf sind vielfältig und zahlreich.

Stage und Musik

Die Stage namens "Minecraft-Welt" existiert in sechs verschiedenen Varianten analog zu den Biomen aus Minecraft: Ebene, Birkenwald, Savanne, Taiga, Tundra und Felsküste. Welche Version ihr erwischt, bestimmt der Zufall, per Tastenkombination allerdings lässt sich die Wahl dennoch bestimmen. Die Stage ist zu Teilen zerstörbar, außerdem gibt es wie bei Minecraft einen Tag-Nacht-Rhythmus sowie Zombies, die bei Dunkelheit erscheinen. Die neuen Musikstücke, insgesamt sieben an der Zahl und allesamt Remixe, stammen aus Minecraft-Spinoffs wie Minecraft Earth und Minecraft Dungeons, nicht aber vom eigentlichen Klötzchenspiel. Laut Sakurai liegt das daran, dass diese Songs actionreicher sind und daher besser zu Super Smash Bros. Ultimate passen. Was aber ebenfalls wahr ist: Der deutsche Komponist der Stücke im Original-Minecraft wollte Nintendo keine Lizenzen erteilen.

Miis und Update

Zusammen mit dem neuen DLC sind gleichzeitig sechs neue Kostüme für die Mii-Kämpfer erschienen, die für jeweils 80 Cent erhältlich sind. Dabei handelt es sich um Bomberman, Creeper (Minecraft), Schwein (Minecraft), Diamantrüstung (Minecraft), Gil und Travis Touchdown. Ebenfalls hat Nintendo gleichzeitig die Version 9.0 von Super Smash Bros. Ultimate als Update veröffentlicht. Mit der Aktualisierung wurde aber lediglich das Balancing einiger Kämpfer angepasst – ansonsten bleibt alles beim Alten.

Johannes Gehrling

MEINUNG
Johannes Gehrling

Ein mächtiger DLC für das Prügelspiel und eine Empfehlung auch für Nicht-Minecraft-Fans.

Als großer und bekennender Minecraft-Fan habe ich mich riesig über die Ankündigung von Steve beziehungsweise Alex für Super Smash Bros. Ultimate gefreut! Schon bei der Präsentation durch Masahiro Sakurai war ich begeistert von der Liebe zum Detail und den vielfältigen Möglichkeiten von Steve und Alex als Kämpfer im Nintendo-Prügler. Zwar musste ich zu Beginn erstmal den Umgang mit der neuen Figur lernen, mehr als bei allen anderen Fightern im Spiel, dann aber bemerkte ich schnell die enorme Stärke, die der Figur durch die vielen Fähigkeiten und das Craften innewohnt. Was hier für Mühe und Arbeit in den neuen DLC gesteckt wurde, ist wirklich einzigartig. Den Minecraft-DLC kann ich jedem Smash-Spieler wärmstens ans Herz legen – auch Nicht-Minecraft-Fans!

Welche Ressourcen ihr wo abbauen könnt, ist vom Untergrund abhängig. Dafür mussten alle Stages überarbeitet werden.

Infos

Termin:	14. Oktober 2022
Genre:	Beat em Up
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Sora Ltd./Bandai Namco
Sprache:	–
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Preis:	ca. 6 Euro/ca. 30 Euro (Fighters Pass)

Fazit

LOHNT SICH

Besonders vielseitig und extrem mächtig: Steve und Alex sind einzigartig im Spiel!

Kaufberatung gefällig? Auf diesen Seiten präsentieren wir euch die besten von uns getesteten Spiele für Switch, aufgeschlüsselt nach ihren jeweiligen Genres!

ACTION

BAYONETTA 2 (INKL. TEIL 1)

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Brachialer, klasse inszenierter Action-Hammer mit fabelhaftem Kampfsystem

The Binding of Isaac: Afterbirth+
Wertung: 9 | Hersteller: Headup Games

Full Metal Furies
Wertung: 9 | Hersteller: Cellar Door Games

Streets of Rage 4
Wertung: 9 | Hersteller: DotEmu

What the Golf?
Wertung: 9 | Hersteller: Triband

Astral Chain
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Attack on Titan 2
Wertung: 8 | Hersteller: Koei Tecmo

Blazing Chrome
Wertung: 8 | Hersteller: The Arcade Crew

Dead Cells
Wertung: 8 | Hersteller: Headup Games

Dragon Ball Xenoverse 2
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Fire Emblem Warriors
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Gonner
Wertung: 8 | Hersteller: Raw Fury

Guacamelee! 2
Wertung: 8 | Hersteller: Drinkbox Studios

Hotline Miami Collection
Wertung: 8 | Hersteller: Devolver Digital

Hyrule Warriors Definitive Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Lego Marvel Super Heroes 2
Wertung: 8 | Hersteller: Warner Bros. Interactive

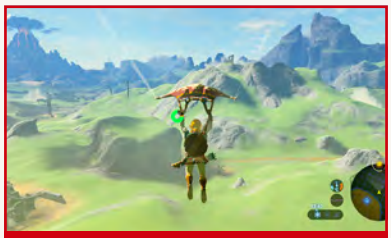
My Friend Pedro
Wertung: 8 | Hersteller: Devolver Digital

Outlast 2
Wertung: 8 | Hersteller: Red Barrels Games

Pac-Man Championship Edition 2 Plus
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Rogue Legacy
Wertung: 8 | Hersteller: Cellar Door Games

ACTION-ADVENTURE



THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD

Wertung: 10 | Hersteller: Nintendo

Ein echtes Meisterwerk und ein moderner Klassiker, der spielerische Freiheit und Kreativität großschreibt

Hollow Knight
Wertung: 9 | Hersteller: Team Cherry

Hyper Light Drifter
Wertung: 9 | Hersteller: Abylight

Iconoclast
Wertung: 9 | Hersteller: Bifrost Entertainment

Luigi's Mansion 3
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Link's Awakening
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Okami HD
Wertung: 9 | Hersteller: Capcom

Ori and the Will of the Wisps
Wertung: 9 | Hersteller: iam8bit

Broforce
Wertung: 8 | Hersteller: Devolver Digital

Cadence of Hyrule
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Cave Story +
Wertung: 8 | Hersteller: Nicalis/Headup Games

Crosscode
Wertung: 8 | Hersteller: Deck13

L.A. Noire
Wertung: 8 | Hersteller: Rockstar

Lego City Undercover
Wertung: 8 | Hersteller: Warner Bros. Interactive

Lego DC Super-Villains
Wertung: 8 | Hersteller: Warner Bros. Interactive

Lego Die Unglaublichen
Wertung: 8 | Hersteller: Warner Bros. Interactive

Monster Boy und das verfluchte Königreich
Wertung: 8 | Hersteller: FDG Entertainment

Moonlighter
Wertung: 8 | Hersteller: Headup Games

Resident Evil 2 Revelations
Wertung: 8 | Hersteller: Capcom

Severed
Wertung: 8 | Hersteller: Drinkbox Studios

JUMP & RUN

SUPER MARIO ODYSSEY

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Der Ehrenplatz der Liste gebührt niemand anderem als dem Urgestein des Hüpfspielgenres: Mario!

Celeste
Wertung: 9 | Hersteller: Matt Makes Games Inc.

Donkey Kong Country: Tropical Freeze
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

New Super Mario Bros. Deluxe
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Rayman Legends: Definitive Edition
Wertung: 9 | Hersteller: Ubisoft

Shantae: Half-Genie Hero
Wertung: 9 | Hersteller: Wayforward

Shovel Knight: Treasure Trove
Wertung: 9 | Hersteller: Yacht Club games

Super Mario Maker 2
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Super Meat Boy
Wertung: 9 | Hersteller: Blitworks

Crash Bandicoot N. Sane Trilogy
Wertung: 8 | Hersteller: Activision

Fox n Forests
Wertung: 8 | Hersteller: Bonus Level Entertainment

Kirby Star Allies
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Light Fall
Wertung: 8 | Hersteller: Bishop Games

Mega Man 11
Wertung: 8 | Hersteller: Capcom

Mega Man X Legacy Collection
Wertung: 8 | Hersteller: Capcom

New Super Lucky's Tale
Wertung: 8 | Hersteller: PQube

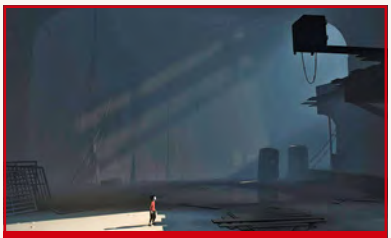
Spyro Reignited Trilogy
Wertung: 8 | Hersteller: Activision

Super Mario 3D All-Stars
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Trine 4: The Nightmare Prince
Wertung: 8 | Hersteller: Modus Games

Yooka-Laylee und das unerreichbare Versteck
Wertung: 8 | Hersteller: Team 17

ADVENTURE



INSIDE

Wertung: 9 | Hersteller: Playdead

Dieses zeitlose Indie-Kunstwerk sollte man auf jeden Fall gespielt haben. Nach wie vor ein Geheimtipp!

Brothers: A Tale of Two Sons
Wertung: 9 | Hersteller: 505 Games

Forgotton Anne
Wertung: 9 | Hersteller: Square Enix

Spiritfarer
Wertung: 9 | Hersteller: Thunder Lotus Games

The Lion's Song
Wertung: 9 | Hersteller: Mi'pu'mi Games

The Walking Dead: The Final Season
Wertung: 9 | Hersteller: Skybound Entertainment

Yoku's Island Express
Wertung: 9 | Hersteller: Team 17

Batman: The Telltale Series – Staffel 1
Wertung: 8 | Hersteller: Telltale Games

Flipping Death
Wertung: 8 | Hersteller: Zoink

Gris
Wertung: 8 | Hersteller: Devolver Digital

Layton's Mystery Journey: Katrielle & die V.d.M.
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

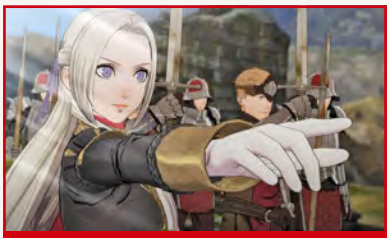
Minecraft
Wertung: 8 | Hersteller: Mojang

Phoenix Wright: Ace Attorney Trilogy
Wertung: 8 | Hersteller: Capcom

Untitled Goose Game
Wertung: 8 | Hersteller: Panic

Valiant Hearts: The Great War
Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft

STRATEGIE



FIRE EMBLEM: THREE HOUSES

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Umfangreich, komplex und durchweg liebevoll gestaltet – Fire Emblem ist ein tolles Strategieerlebnis!

Into the Breach
Wertung: 9 | Hersteller: Subset Games

Mario + Rabbids Kingdom Battle
Wertung: 9 | Hersteller: Ubisoft

Pikmin 3 Deluxe
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Sid Meier's Civilization 6
Wertung: 9 | Hersteller: 2K Games

Through the Darkest of Times
Wertung: 9 | Hersteller: HandyGames

World of Goo
Wertung: 9 | Hersteller: Tomorrow Corporation

XCOM 2 Collection
Wertung: 9 | Hersteller: 2K Games

Disgaea 5 Complete
Wertung: 8 | Hersteller: NIS America

Ironcast
Wertung: 8 | Hersteller: Ripstone

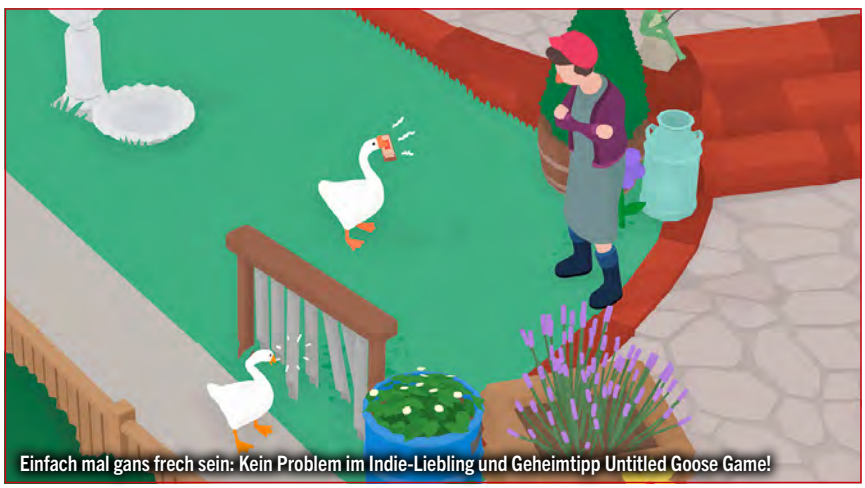
Slay the Spire
Wertung: 8 | Hersteller: Humble Bundle

Steamworld Heist: Ultimate Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Image & Form

The Banner Saga 3
Wertung: 8 | Hersteller: Versus Evil

The Witcher Tales: Thronebreaker
Wertung: 8 | Hersteller: CD Projekt

Wargroove
Wertung: 8 | Hersteller: Chucklefish



Einfach mal gans frech sein: Kein Problem im Indie-Liebling und Geheimtipp Untitled Goose Game!

MY TWO COINS

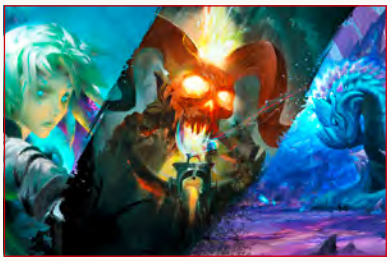
Mario Maker ist ein fantastischer Map Builder – und das mehr als einmal. Im Jahr 2021 wartet der nächste große Name auf einen potenziellen Do-it-yourself-Baukasten …

Wisst ihr, was nächstes Jahr ist? Die Gelegenheit, um einen Virus zu feiern! Nein, nicht Covid, der Kollege kann sich gefälligst verpfeifen – wir meinen den T-Virus. Denn am 22. März 2021 wird Resident Evil 25 Jahre alt. Herzlichen Glückwunsch, liebe Zombies, Riesenspinnen, nervige Gammel-Hunde und selbstverständlich Hunter, die Jill stets gerne einen Kopf kürzer machen möchten! Und weniger herzlichen Glückwunsch all die Videospieler, die bereits auf den 20. Ehrentag des Survival-Horror-Altmeisters hingefiebert hatten: Schließlich gönnte Capcom der Community im Jahr 2016 das … großartige Umbrealla Chronicles! Wie könnten Horrorfans das gute Stück wohl jemals vergessen? Oh – offensichtlich innerhalb von drei Tagen nach seinem Release.

Kräuter, selbstgemischt

Wisst ihr, was besser gewesen wäre als Umbrealla Chronicles? Alles andere! Wisst ihr, was sehr viel besser gewesen wäre als Umbrella Chronicles? Ein Resident Evil Maker! Nintendo hat es mit dem Mario Maker ja bereits sehr erfolgreich vorgemacht, dass man gut gealterte Spieletechnik in die Hände der Community geben kann, um die Evergreens nahezu unendlich umfangreich zu machen. Die Ähnlichkeiten sind schon da: Die originalen Resident-Evil-Teile 1 bis 3 sind in ihrer Machart und Präsentation nicht nur gut vergleichbar, sondern auch ikonisch. Ein Großteil der Spieler erkennt die Charakteristik der Klassiker noch heute. Die PS1-Megahits sind auch immer noch heiß, dazu braucht man sich nur in der Speedrunner-Community umsehen. Da bleiben dann also nur drei Fragen. Erstens: Ist so etwas wie ein klassischer Resident-Evil-Mapmaker technisch machbar? Wir würden sagen: ja. Allein Dooms Snap-Maps haben da ja in jüngster Vergangenheit schon gezeigt, was alles geht. Zweitens: Gibt es genug potenzielle Käufer? Wie gesagt, die Community ist sehr aktiv, nicht nur im Speedrunning – auf jeden Fall aktiver, als die es in Umbrealla Chronicles je war. Und drittens: Sind genug kreative Levelbastler da draußen, um ein authentisches Old-School-Resi-Feeling auf moderne Konsolen zu bringen? Auch da würden wir sagen: ja! Natürlich würde es sicher eine Menge Blödsinn im Netz geben, aber genau wie bei Mario Maker könnten die leidenschaftlichsten Kartenkonstrukteure wahre Wunderwerke erschaffen. Und das natürlich auch auf der Switch!

THE OTHER CASTLE



Asura, Charr und Co. kommen nun doch nicht auf Steam – erst mal. Gute Nachrichten gibt es trotzdem: Das MMORPG Guild Wars 2 steht bald mit einem Mega-Add-On parat.

Auf der Zielgeraden angehalten – Guild Wars 2 sollte eigentlich den Sprung auf Steam wagen, nun haben die Entwickler die Portierung ausgebremst. Man möchte sich lieber auf den Release des neuen Add-Ons End of Dragons konzentrieren. Euch muss das nicht stoppen, auch ohne Steam könnt ihr Guild Wars 2 ausprobieren. Tatsächlich wäre jetzt eine prima Gelegenheit, (wieder) in das Action-MMORPG einzusteigen. Vor allem Kenner des Originals – bis heute eine Legende als eines der ersten großen MMO-Rollenspiele ohne Abo-Modell – finden sich nicht nur in der Storyline schnell wieder zuhause.

SPORTSPIEL

NBA 2K18

Wertung: 9 | Hersteller: 2K Games

Klasse Basketballspiel mit grandioser TV-Präsentation, die grafisch zum Besten auf der Switch zählt

Rocket League
Wertung: 9 | Hersteller: Psyonix

FIFA 19
Wertung: 8 | Hersteller: Electronic Arts

Golfstory
Wertung: 8 | Hersteller: Sidebar Games

Infinite Minigolf
Wertung: 8 | Hersteller: Zen Studios

Mario Tennis Aces
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Mario & Sonic b. d. O. Spielen – Tokyo 2020
Wertung: 8 | Hersteller: Sega

Ring Fit Adventure
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Windjammers Dotemu
Wertung: 7 | Hersteller: Warner Bros. Interactive

NBA Playgrounds
Wertung: 6 | Hersteller: Saber Interactive

ROLLENSPIEL

DIVINITY: ORIGINAL SIN 2

Wertung: 10 | Hersteller: Larian

Ein Rollenspiel, wie es besser kaum geht – mit sinnvollen Anpassungen für die Switch-Umsetzung!

Diablo 3: Eternal Collection
Wertung: 9 | Hersteller: Blizzard Entertainment

Dragon Quest 11S: Streiter des Schicksals
Wertung: 9 | Hersteller: Square Enix

Final Fantasy 12: The Zodiac Age
Wertung: 9 | Hersteller: Square Enix

Octopath Traveller
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

The Witcher 3: Wild Hunt – Complete Edition
Wertung: 9 | Hersteller: Bandai Namco

Trials of Mana
Wertung: 9 | Hersteller: Square Enix

Xenoblade Chronicles 2
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Xenoblade Chronicles: Definitive Edition
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Child of Light: Ultimate Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft

Collection of Mana
Wertung: 8 | Hersteller: Square Enix

Dark Souls Remastered
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Darkest Dungeon: Ancestral Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Merge Games

Dragon Quest Builders 2
Wertung: 8 | Hersteller: Square Enix

Final Fantasy 10/10-2 HD Remaster
Wertung: 8 | Hersteller: Square Enix

Marvel Ultimate Alliance 3: The Black Order
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Pillars of Eternity: Complete Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Versus Evil

Pokémon Schwert & Schild
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

South Park: Die rektakuläre Zerreißprobe
Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft

Steamworld Quest: Hand of Gilgamech
Wertung: 8 | Hersteller: Image & Form

The Elder Scrolls 5: Skyrim
Wertung: 8 | Hersteller: Bethesda

Undertale
Wertung: 8 | Hersteller: Toby Fox

GESCHICKLICHKEIT

BABA IS YOU

Wertung: 9 | Hersteller: Hempuli

Herausforderndes Puzzleabenteuer, das richtig viel aus seiner cleveren Spielidee herausholt

Thumper
Wertung: 9 | Hersteller: Drool

1-2 Switch
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Captain Toad: Treasure Tracker
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Crypt of the Necrodancer
Wertung: 8 | Hersteller: Brace Yourself Games

Death Squared
Wertung: 8 | Hersteller: SMG Studio

Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging für Switch
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Freedom Planet
Wertung: 8 | Hersteller: Marvelous Europe

Just Dance 2017
Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft

Katamari Damacy Reroll
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Overcooked 2
Wertung: 8 | Hersteller: Team 17

Picross S2
Wertung: 8 | Hersteller: Jupiter Corporation

Puyo Puyo Tetris
Wertung: 8 | Hersteller: Sega

Scribblenauts Showdown
Wertung: 8 | Hersteller: Warner Bros. Interactive

Semblance
Wertung: 8 | Hersteller: Nyamakop

Snipperclips Plus
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Sonic Mania
Wertung: 8 | Hersteller: Sega

Super Mario Party
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Sushi Striker: The Way of Sushido
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Tetris 99
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Tied Together 2
Wertung: 8 | Hersteller: Headup Games

Typoman
Wertung: 8 | Hersteller: Wales Interactive

SIMULATION

ANIMAL CROSSING: NEW HORIZONS

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Diese niedliche Lebenssimulation wird euch Tage, Wochen, Monate ein Lächeln aufs Gesicht zaubern.

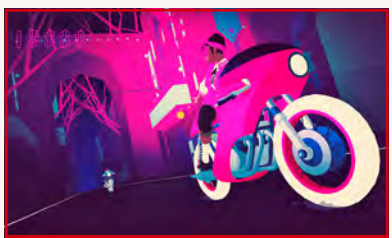
Spiritfarer
Wertung: 9 | Hersteller: Thunder Lotus Games

Stardew Valley
Wertung: 9 | Hersteller: Chucklefish

Doraemon Story of Seasons
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Jurassic World Evolution: Complete Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Frontier Developments

MUSIKSPIEL



SAYONARA WILD HEARTS

Wertung: 9 | Hersteller: Annapurna Games

Ein außergewöhnliches Musikspiel mit ganz viel Charme, Stil und tollem Gameplay

Aviici Invector: Encore Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Wired Productions

Floor Kids
Wertung: 8 | Hersteller: Merj Media

SHOOTER

SPLATOON 2

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Splatoon 2 ist ein wahnsinnig spaßiger, farbenfroher Team-Shooter für ausnahmslose alle Altersklassen.

Bioshock: The Collection
Wertung: 9 | Hersteller: 2K Games

Metro: Redux
Wertung: 9 | Hersteller: Koch Media

Overwatch: Legendary Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Activision Blizzard

BEAT 'EM UP

SUPER SMASH BROS. ULTIMATE

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Nintendo ging in die Vollen und lieferte einen Titel ab, den man noch über viele Jahre hinweg spielen wird.

Arms
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Dragon Ball Fighter Z
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Pokémon Tekken DX
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Kann nicht mit Mario Kart mithalten, aber wer kann das schon? Crash Team Racing macht dennoch Spaß!

RETRORÄTSELN

Nein, es war nicht Super Off Road, muahaha! Fiese Falle, gebe ich zu. Aber leider eine, die längst nicht alle von euch getäuscht hat – Sebastian Struß war schnell und hatte Recht!

Das gesuchte Spiel aus der letzten Ausgabe war Danny Sullivan's Indy Heat. Super Off Road sah verdammt ähnlich aus, kam aber früher raus. Früh dran war auch unser jetzt gesuchtes Spiel – einer der wenigen Titel, der nur auf PC erschien. Berühmter als der Inhalt war die 3D-Engine. Sie war ein wichtiges Bindeglied zwischen … nun, das dürfen wir nicht verraten. Nicht nur wegen des Retro-Geheimnisses dieser Ausgabe.

Ihr kennt unser Spiel und wollt mitmachen? Dann schickt eine E-Mail mit eurer Antwort an: redaktion.benj@minkegel.de. Einsender erklären sich einverstanden, dass ihre Namen in der N-ZONE abgedruckt werden.

RENNSPIEL

MARIO KART 8 DELUXE

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Exzellenter Fun-Racer, der online und lokal für eine Mordsgaudi im Mehrspielermodus sorgt

Asphalt 9 Legends
Wertung: 8 | Hersteller: Gameloft

Burnout Paradise Remastered
Wertung: 8 | Hersteller: Electronic Arts

Crash Team Racing: Nitro-Fueled
Wertung: 8 | Hersteller: Activision

Fast RMX
Wertung: 8 | Hersteller: Shin'en

Gear Club Unlimited 2
Wertung: 8 | Hersteller: Microids

Riptide GP Renegade
Wertung: 8 | Hersteller: Vector Unit

Beach Buggy Racing
Wertung: 7 | Hersteller: Vector Unit

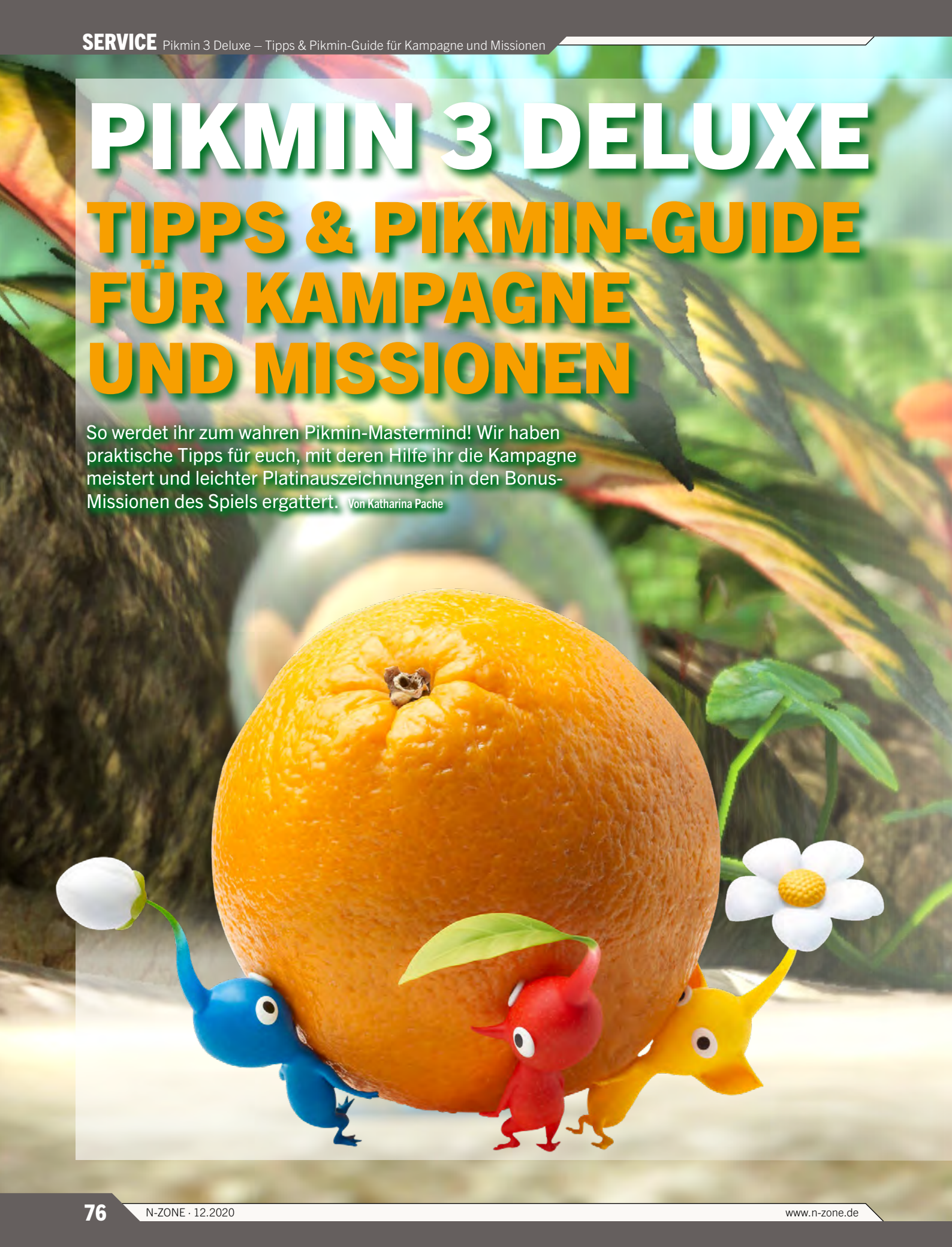
Cars 3: Driven to Win
Wertung: 7 | Hersteller: Headup Games

Grip
Wertung: 7 | Hersteller: Eurovideo

PIKMIN 3 DELUXE

TIPPS & PIKMIN-GUIDE FÜR KAMPAGNE UND MISSIONEN

So werdet ihr zum wahren Pikmin-Mastermind! Wir haben praktische Tipps für euch, mit deren Hilfe ihr die Kampagne meistert und leichter Platinauszeichnungen in den Bonus-Missionen des Spiels ergattert. Von Katharina Pache



DIE PIKMIN-ARTEN

In der Kampagne gibt es fünf unterschiedliche Pikmin-Arten mit verschiedenen Stärken und Schwächen. In den Missionen trefft ihr außerdem zwei weitere Sorten, die aus dem Vorgänger Pikmin 2 stammen. Wir haben alle Informationen rund um die kleinen Kerlchen, sodass ihr ihnen immer die passende Aufgabe erteilen könnt.

Rote Pikmin

Diese Gesellen sind mit Abstand die besten Kämpfer aller Pikmin-Rassen, deshalb sind sie auch am schnellsten, wenn es um das Einreißen von Sandmauern geht. Außerdem sind sie immun gegen Feuer. Im Kampf gegen die Lavaschnecken und die Flammen spuckenden Maden sind sie also die erste Wahl. Stein-Pikmin richten zwar mehr Schaden an, wenn sie auf Feinde geworfen werden, allerdings sind die Attacken der grauen Pikmin schwächer und langsamer als die der roten.

Gelbe Pikmin

Diese Pikmin sind besonders leicht und können deshalb höher und weiter geworfen werden als andere Arten. Sie sind außerdem immun gegen Elektrizität, ja sie können sogar Stromkreise schließen, indem sie sich nebeneinanderstellen und elektrisch geladene Tore zerstören. Wenn ihr etwas ausgraben müsst, dann wählt die gelben Pikmin, denn sie sind dabei am schnellsten.

Blaue Pikmin

Blaue Pikmin sind die einzige Pikmin-Sorte, die im Wasser nicht ertrinkt. Deshalb sind sie die erste (und auch die einzige) Wahl, wenn es darum geht, Feinde im Wasser zu besiegen oder Dinge aus Flüssen und Teichen zu bergen. Ihre Angriffskraft und Schnelligkeit sind nur durchschnittlich.

Stein-Pikmin

Die kantigen Stein-Pikmin sind in der Lage, Kristalle und Glas zu zerstören. Dafür müsst ihr sie einfach auf das gewünschte Ziel katapultieren. Außerdem verursachen sie enormen Schaden bei Gegner, wenn ihr sie auf das gewünschte Opfer werft. Ihre Angriffskraft ist auch ohne Würfe höher als der Durchschnitt, aber immer noch etwas niedriger als die der roten Pikmin. Ihre harte Hülle macht Stein-Pikmin immun gegen spezielle Angriffe wie Stampfen oder Attacken mit spitzen Objekten wie Schnäbel, außerdem tragen sie Beute schneller als andere Pikmin. Allerdings haben die Stein-Pikmin auch einen Nachteil, sie können sich nicht an Feinden festhalten und währenddessen angreifen, sie prallen ab und müssen für den nächsten Schlag erst wieder in Richtung Ziel laufen.

Flug-Pikmin

Die kleinen rosa Flug-Pikmin halten sich permanent in der Luft auf. Sie sind besonders flink und folgen den Astronauten somit am schnellsten. Das Durchqueren von Wasser macht ihnen nichts aus, sie schweben einfach über der Oberfläche. Beachtet aber, dass ihr die rosa Pikmin nicht werfen könnt, wenn ihr euch unter Wasser befindet. Da die Flug-Pikmin nicht auf feste Wege angewiesen sind, bringen sie Beute unter Umständen viel schneller zum Schiff als andere Pikmin. Achtet aber darauf, dass keine normalen Pikmin ebenfalls für das Tragen des Objektes eingeteilt sind, denn das macht die Wegersparnis zunichte. Die rosa Pikmin sind im Kampf am schwächsten, mit einer Ausnahme: Bei Feinden, die ebenfalls fliegen, richten die Flug-Pikmin doppelt so viel Schaden an.

Weiße Pikmin

Diese Pikmin begegnen euch nicht in der Kampagne, sondern nur in den Zusatzmissionen und beim Bingoduell. Diese Gattung wurde in Pikmin 2 zuerst eingeführt, im Vergleich sind die weißen Pikmin in Pikmin 3 Deluxe allerdings weit weniger stark und nützlich. Ihre Vorteile sind ihre Schnelligkeit und das schwache Gift in ihren Körpern. Sie tragen Objekte also besonders flink zum Schiff, und sollten Gegner ein weißes Pikmin verspeisen, so nehmen sie ein wenig Schaden von den im Körper des Pikmin gespeicherten Giftstoffen.

Lila Pikmin

Auch diese Art stammt aus Pikmin 2 und taucht in Pikmin 3 Deluxe nur in den Missionen und im Bingoduell auf. Diese Pikmin sind sehr langsam, aber dafür besonders stark. In Pikmin 3 Deluxe haben sie die meisten ihrer Eigenschaften aus dem Vorgänger verloren, immer noch gilt aber, dass sie zehn Mal so stark sind wie herkömmliche Pikmin. Um einen Apfel zum Schiff zu tragen, braucht ihr dementsprechend mindestens zehn Pikmin der anderen Farben oder lediglich ein lila Pikmin. Weiße und lila Pikmin schlüpfen nicht aus Zwiebeln, ihr bekommt nur Exemplare dieser Gattungen, indem ihr andere Pikmin-Arten in die Blüten der Umwandlungsblume werft. Maximal fünf Pikmin können so zu weißen oder lila Pikmin umgewandelt werden, bis die Blüte verwelkt.

PRAKTISCHE STRATEGIE-TIPPS

Mit diesen allgemeinen Hinweisen könnt ihr die Abläufe eurer Mission optimieren. Macht euch keine Sorgen, wenn mal etwas auf Anhieb nicht reibungslos klappen sollte. Tage der Kampagne könnt ihr wiederholen, und in den Missionen und in Olimars Abenteuern könnt ihr so oft neue Versuchen starten, wie ihr möchtet.

Auf der Karte könnt ihr den gerade ausgewählten Astronauten an ein Ziel schicken. Nutzt diese Funktion! Die Figur wird Bescheid sagen, wenn sie ankommt.

Tragt erst kleinere Fruchtstücke durch enge Passagen, lasst sie liegen, und schleppt dann das größte Stück hinterher, um die Schubkraft zu nutzen.

Pikmin abholen

Früchte und Beute tragen Pikmin zum Schiff und zur Zwiebel, sie kehren aber nicht zurück. Anders sieht es bei Scherben oder Goldhaufen (und bei Trauben) aus – nach dem Transport machen sich die Pikmin auf den Rückweg, um den Rest einzusammeln. Ist dort nichts mehr zu finden, ruhen sie sich aus, sobald sie am Ort angekommen sind. Das solltet ihr euch zu Nutze machen, etwa, indem ihr einen eurer Kapitäne dort parkt, um die Faulenzer gleich einzusammeln.

Zeitersparnis beim Früchtesammeln

Die Pikmin bei der Zwiebel, die gerade nichts zu tun haben, werden Obst in der Nähe von selbst einsammeln und zum Schiff bringen. Es genügt also, Früchte nicht bis direkt zum Schiff zu tragen, ihr könnt eure Pikmin kurz davor zurückpfeifen, die unbeschäftigten Exemplare bei der Zwiebel werden den Rest erledigen.

Schubkraft nutzen

Wenn ihr fette Obstbeute gemacht habt, dann tragt die kleinen Exemplare ein Stückchen und lasst sie dann liegen, um nun das größte Exemplar abzuholen. Dadurch schieben die Pikmin, die mit dem großen Brocken beschäftigt sind, automatisch die kleineren Teile auch in Richtung Ziel. Besonders gut funktioniert diese Technik auf Brücken. So verkürzt ihr den Weg, den ihr Dinge tragen müsst!

Stärkespray und Nektar

Ihr solltet die Macht von Nektar und Motivationsspray nicht unterschätzen. Schlürfen Pikmin Honig, erblühen ihre Knospen und sie werden stärker und widerstandsfähiger. Nektar erhaltet ihr aus herumstehenden Eiern, von besiegten Schmetterlingen oder den Schildkäfern, die an manchen Orten in der Erde vergraben sind. Besonders bei harten Kämpfen lohnt es sich, eure Armee mit Nektar aufzuwerten und eventuell noch das Motivierspray zusätzlich einzusetzen. Ihr aktiviert es, indem ihr die Y-Taste drückt und dann mit dem Stick das entsprechende Symbol auswählt. Motivierspray findet ihr ab und zu vergraben oder in Eiern, außerdem könnt ihr die Motivierbeeren ernten, die an bestimmten Stellen wachsen. Anders als den Nektar schlecken Pikmin den Motivier-Saft nicht auf, der Kapitän nimmt die Masse an sich.

Automatik-Betrieb

Nutzt auf jeden Fall die Ziel-Funktion auf der Karte, um eure Abläufe zu optimieren. Wählt den Ort, an den ihr euren aktiven Kapitän schicken wollt und lasst ihn automatisch dort hinlaufen, während ihr andere, dringlichere Aufgaben erledigt. Allgemein solltet ihr lieber zu oft als zu wenig zwischen den Figuren wechseln, damit nicht zu viel Leerlauf bei der Mission entsteht.

Sichere Transportwege

Ohne eure Anweisungen werden Pikmin schnell von hungrigen Feinden verspeist, da

Zu Reben und Kacheln kehren transportierende Pikmin wieder zurück. Stellt dort also einen Astronauten ab, um die Pikmin gleich einzusammeln.

An den Beerenblumen rechts im Bild könnt ihr Motivationsnektar ernten. Werft dafür die Pikmin auf die Pflanze. Praktisch: Die Beeren wachsen nach!

Um Feinde oder Steinmauern aus dem Weg zu räumen, sind die Bomben das beste Mittel. Zündet sie aber nie in der Nähe eurer Pikmin-Gruppe!

Nicht jeder Kampf ist es wert, sofort in Angriff genommen zu werden. Wenn ihr nicht viele Pikmin dabei habt, solltet ihr lieber vorbeischleichen.

sie sich nicht wehren. Stellt also sicher, dass der Rückweg zu Schiff und Zwiebel für Pikmin, die mit dem Transport beschäftigt sind, frei ist. Nicht nur reißt ein unerwarteter Angriff ein großes Loch in eure Pikmin-Armee, auch das Einheimsen der Beutestücke verzögert sich. Achtet im Hintergrund darauf, ob ihr Notschreie von Pikmin hört! Solltet ihr Flug-Pikmin zum Transport einsetzen, dann prüft, ob zwischen Start und Ziel nicht eine Spinne ihr Netz gewebt hat.

Vorsicht mit Steinbomben

Die kleinen Bomben sind sehr hilfreich beim Entfernen von Mauern, die den Weg versperren und erledigen die größten Käfer im Nu, allerdings sind die Auswirkungen einer Explosion in der Nähe eurer Pikmin verheerend! Sobald ihr ein Pikmin mit Bombe in der Hand ausgewählt und geworfen habt, wird es den Klumpen fallen lassen, der dann Sekunden später in die Luft geht. Entlasst diese Pikmin lieber vorerst aus dem aktiven Team, wenn ihr gerade keine Bombe braucht, denn sonst besteht in hektischen Momenten die Gefahr, dass ihr euch selbst immensen Schaden zufügt.

Besser im Bingoduell

Um beim Bingoduell gute Karten zu haben, gibt es mehrere Strategien, die ihr verfolgen solltet. Zunächst einmal solltet ihr so viele Pikmin wie möglich für euer Team sichern, also neue Wesen produzieren und diejenigen pflücken, die auf der Map in der Erde stecken. Außerdem solltet ihr immer die Bingokarte des Gegners im Auge behalten. Wenn er eine Reihe bildet, und dafür eine Frucht braucht, dann schnappt ihm diese so fix es geht vor der Nase weg! Nutzt auch die Boni, die ihr während des Duells absahnen könnt, um besonders schnell zu agieren oder Gegner zu betäuben.

Stürzt euch nicht in jeden Kampf

Besonders, wenn ihr gerade wenige Pikmin bei euch habt, ist es nicht ratsam, sich mit einem starken Gegner anzulegen. Selbst, wenn ihr ihn erledigt, könnt ihr seinen Körper mit nur einer Handvoll übrig gebliebener Pikmin vermutlich nicht zurück zur Zwiebel transportieren. Ihr könnt allerdings an einigen Feinden klammheimlich vorbeischleichen. Lauft dazu durch die Gras- und Kleefelder, die am Rand vieler Bereiche wachsen. Euer Kapitän und die Pikmin ducken sich automatisch und ziehen so nicht die Aufmerksamkeit von Fressfeinden auf sich. Sogar die Flug-Pikmin gehen dabei in Deckung!

Analysiert die Fehler

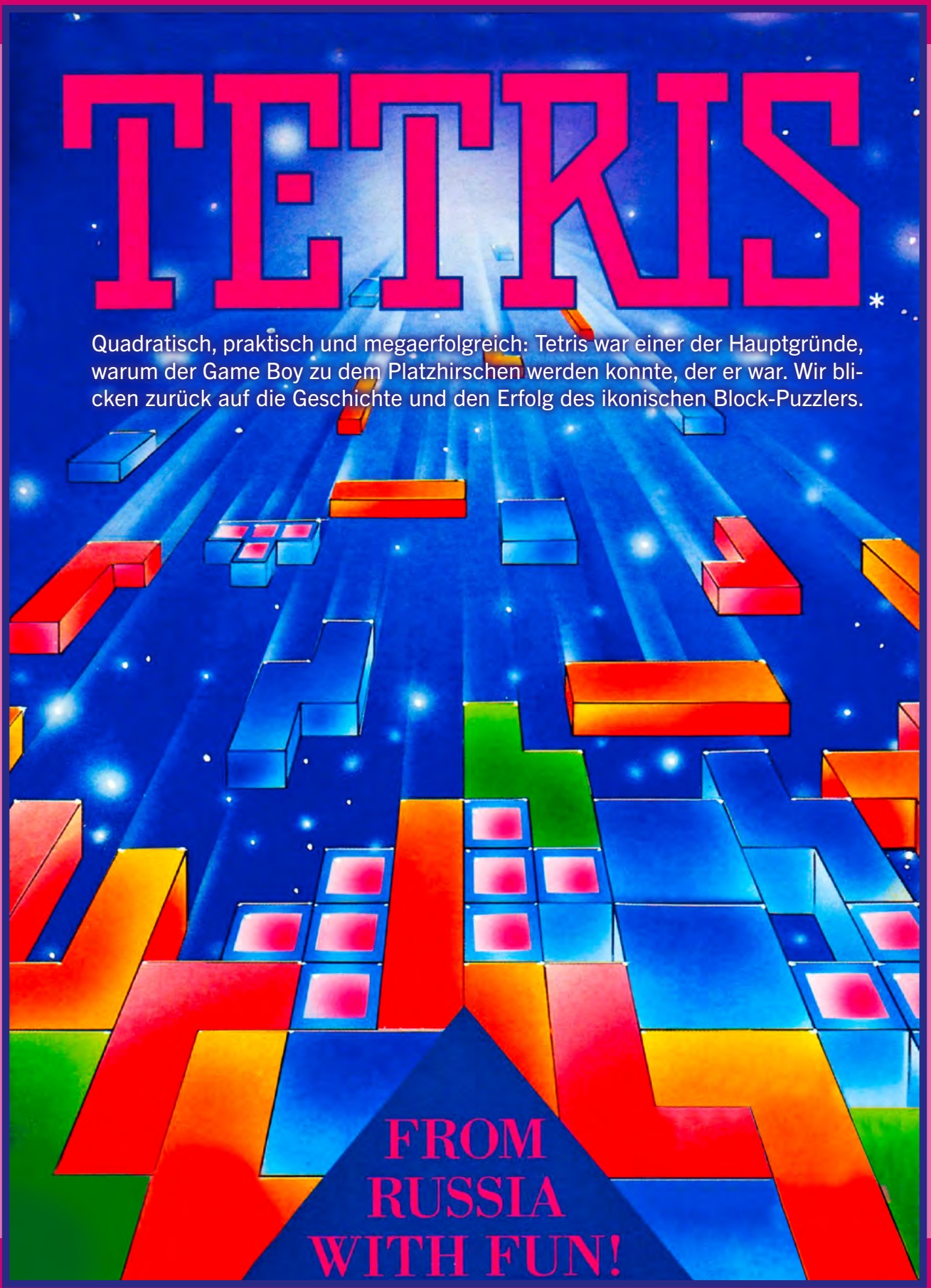
Ihr könnt euch den Verlauf einer Mission und eines Tages noch einmal in einer Wiederholung ansehen. Wenn ihr ratlos seid, wie ihr eure Strategie verbessern könnt, dann ist dies ein guter Weg, um Leerlauf zu erkennen und festzustellen, wie man wo und wann welchen Kapitän platzieren sollte, damit alles reibungslos vonstatten geht.

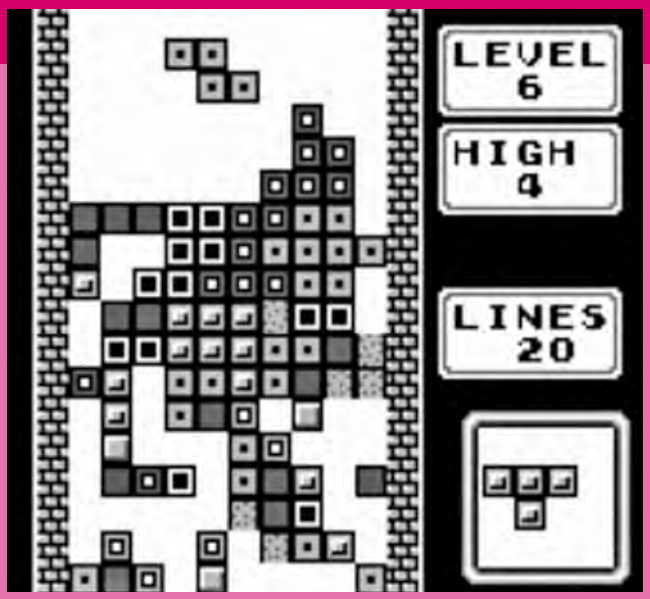
Beim Bingoduell geht es nicht nur darum, die eigene Karte zu vervollständigen, ihr solltet auch darauf achten, dem Gegner Obst und Beute wegzuschnappen.

Ihr solltet darauf achten, dass der Weg für transportierende Pikmin frei ist, bevor ihr sie losschickt. Hier lauert eine Spinne im Netz.

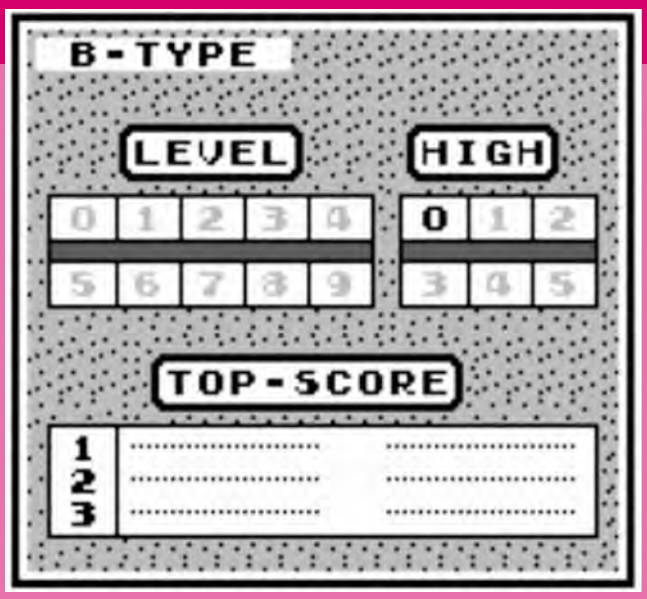
TETRIS*

Quadratisch, praktisch und megaerfolgreich: Tetris war einer der Hauptgründe, warum der Game Boy zu dem Platzhirschen werden konnte, der er war. Wir blicken zurück auf die Geschichte und den Erfolg des ikonischen Block-Puzzlers.





Bei Game Type B starten wir wahlweise mit bereits gefüllten Zeilen, wer am höchsten Schwierigkeitsgrad besteht, bekommt eine kurze „Cutscene" zu sehen.



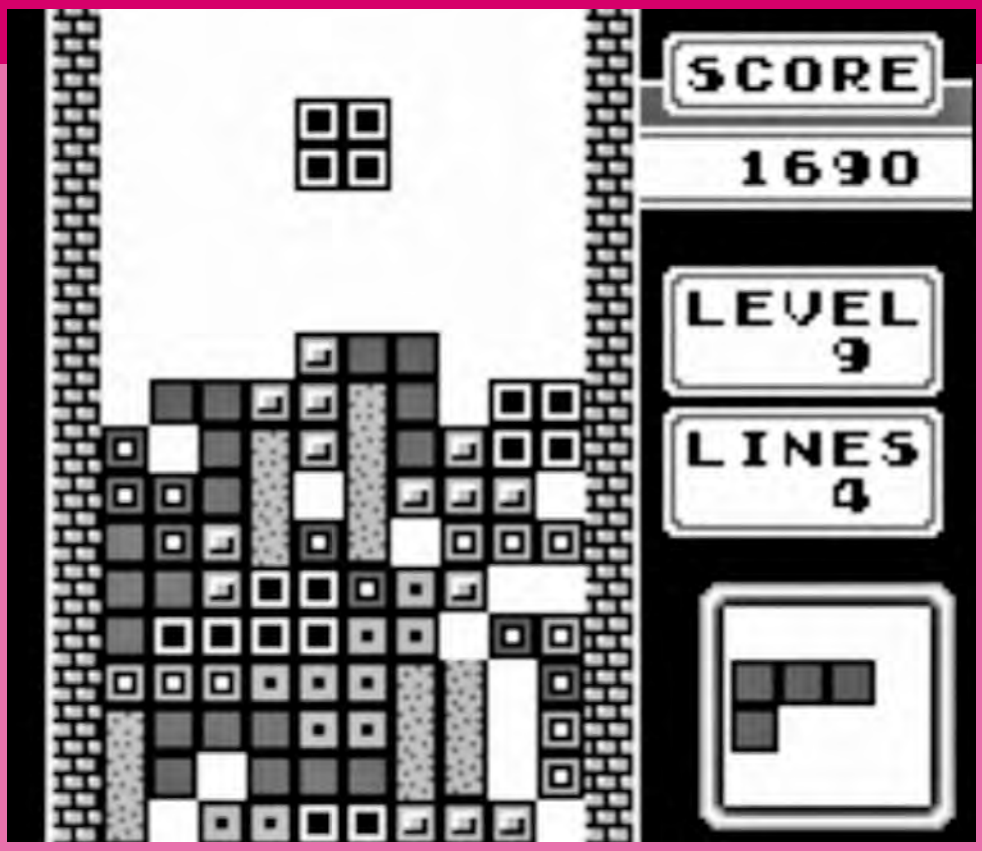
Wer will, steigt gleich in einem der höheren der insgesamt neun Schwierigkeitsgrade ein, dann fallen die Blöcke in deutlich schnellerer Geschwindigkeit herab.

Wenig überraschend stecken hinter den verschiedenen Musik-Typen unterschiedliche Lieder, der Game Type erlaubt leicht angepasste Spielvarianten.

Da, dadada, dadada, dada, dadada, dada, dada, daaaa, da, dada, dadada, dada, dadada, dada, dada, da daaa. Na, ist der Ohrwurm geweckt? Wohl wenige Melodien haben sich so im kollektiven Spieler-Gedächtnis festgesetzt wie das Tetris-Theme, im ursprünglichen Spiel einfach „A-Type" genannt. Kein Wunder, denn erstens geht es einfach unfassbar ins Ohr, zweitens hat wohl so gut wie jeder, der alt genug ist, irgendwann einmal den guten, alten Game Boy mit dem Tetris-Modul in Händen gehabt und hat den Puzzle-Klassiker gespielt. Die Geschichten von Game Boy und Tetris sind untrennbar miteinander verbunden. Dabei war die Nintendo-Handheld-Fassung des Titels keineswegs die erste jemals erschienene Variante. Der russische Software-Entwickler Alexey Pajitnov, seines Zeichnes Vater von Tetris, hatte die Idee bereits 1984. Er wollte ein Spiel schaffen, bei dem man unterschiedliche Blöcke zusammenfügen und damit Reihen ausfüllen musste. Der Name war schnell ersonnen: Er ist eine Mischung aus Tetra, also Vier, wegen der vier Blöcke, aus denen die verschiedenen Tetrissteine oder Tetrominos bestanden, und Tennis, Pajitnovs Lieblingssport. Eigentlich Sprach-erkennungsforscher am wissenschaftlichen Institut im Moskau, nutzte der Entwickler den dort beheimateten Computer Electronica 60, um seine Vision Wirklichkeit werden zu lassen, alles mit einem edlen Ziel: Er wollte die Menschen einfach fröhlich machen. Als das Spiel fertig war, waren seine Mitarbeiter geradezu begeistert davon. Das Spiel verbreitete sich über alle Moskauer Universitäten hinweg, und Pajitnov schloss sich mit dem erst 16-jährigen Computer-Genie Vladim Gerasimov zusammen, um eine technisch erweiterte Fassung des Titels für den IBM-PC zu entwickeln. Das Spiel wanderte auf immer mehr Geräte, aber Pajitnov, der leider über keinerlei wirtschaftliche Expertise verfügte, konnte kaum Gewinn daraus schlagen. Auch sonst herrschte Chaos vor, mehrere Fimen beanspruchten die Rechte an Tetris für sich, unter anderem das Unternehmen BPs, welches im Jahre 1988 eine Umsetzung für das japanische NES, das Famicom, erschuf. Trotz aller Unklarheiten war Tetris fast überall ein Erfolg, und Pajitnov, obwohl er nach wie vor kaum jemals Geld durch seine Kreation erhielt, fühlte sich nach eigener Aussage dennoch stolz, so vielen Menschen auf der ganzen Welt Freude gebracht zu haben.

Tetris für alle!

Als die Game-Boy-Fassung 1989 erschien, waren die rechtlichen Probleme keineswegs ausgestanden, zahlreichen Firmen stritten sich um die Rechte und zu Beginn befanden sich tatsächlich auch zwei Unternehmen auf einmal im Gespräch wegen der Handheld-Fassung. Entwickelt wurde diese Umsetzung von Nintendo selbst, und die herausragende Relevanz dieser Version geht auf eine richtungsweisende Entscheidung zurück: Anstatt dem Game Boy Super Mario Land beizulegen, mit dem man vor allem, so die Annahme, Jungs und junge Männer erreicht hätte, würde man stattdessen Tetris mit ins Paket legen, ein Spiel, mit dem beide Geschlechter und absolut alle Altersklassen erreicht werden könnten. Die Idee ging auf, Der Game Boy wurde zum Verkaufsschlager und mit ihm das Puzzlespiel, welches nun in Millionen Haushalten weltweit eine neue Heimat fand.



Der Puls rast, immer höher stapeln sich die Blöcke – wer erfolgreich sein will, muss konzentriert spielen und schnell reagieren.

Tetronimo iacta est

Dabei war das erste portable Tetris zwar inhaltsgleich mit den bisherigen Fassungen des Spiels, aber wohl definitiv nicht die technisch beste Umsetzung, Farbe wie auf manchen anderen Geräten etwa gab es nicht. Dass man nun jederzeit, überall und völlig unkompliziert dem süchtigmachenden Spielprinzip fröhnen konnte, war aber natürlich ein unschlagbares Argument. Und was macht man nun eigentlich in Tetris? Nun, im Kern ist's unfassbar simpel: Auf einem vertikal ausgerichteten Feld fallen nacheinander in zufälliger Reihenfolge unterschiedliche Tetrominos hinab. Entweder bilden sie ein Viereck, eine gerade Linie, eine Art Pyramide, ein L oder eine Treppe, wobei die letzten beiden Varianten in jeweils zwei gespiegelten Versionen herabfallen können. Mit dem Steuerkreuz bewegen wir die Tetrominos nach links und rechts, außerdem können wir sie auf Knopfdruck in oder gegen den Uhrzeigersinn drehen und sie schneller nach unten sausen lassen, sobald sie so ausgerichtet sind, dass sie dort landen, wo wir sie haben wollen. Unser Ziel: Den Highscore zu knacken, indem wir Linien bilden, die sich anschließend auflösen. Allerdings, wer vorbaut und anschließend gleich vier Reihen auf einmal vaporisiert, bekommt besonders viele Punkte, diesen Vorgang nennt man passenderweise einen Tetris. Nach und nach wird das Geschehen immer schneller, wo man am Anfang ausreichend Zeit hat, um seine Schritte zu planen, muss man irgendwann fast schon intuitiv agieren, um noch eine Chance zu haben. Einerseits Stress pur, weil es Multitasking erfordert, andererseits unabdingbar, wenn man effektiv spielen will, sehen wir auch jederzeit, welcher der nächste Stein seid wird, der gleich herunterfällt, und können entsprechend planen. Dieses Prinzip ist so schnell verstanden, dass es auch bei einem Neuling nicht länger als ein paar Sekunden benötigt, bis er weiß, was er zu tun hat. Jedoch, wie bei den besten Puzzlern zeigen sich die unzähligen Finessen und Kniffe, um immer besser zu werden, erst im Laufe der Zeit. Wie baue ich am besten vor, um einen Tetris zu erhalten? Welche Steine lassen sich am besten miteinander kombinieren? Und ist es möglich, einen Tetromino an einer scheinbar unmöglichen Stelle abzulegen, wenn ich ihn im genau richtigen Moment drehe? Nicht ohne Grund sind Tetris-Weltrekordsversuche bis heute bei Veranstaltungen wie Awesome Games Done Quick gern gesehen. Einem Spieler, der ganz genau weiß, was er tut, dabei zuzusehen, wie er eigentlich menschenunmögliche Tetris-Runs absolviert, ist einfach absolut faszinierend. Und all das existiert nur, weil ein begabter Entwickler irgendwann mal eine tolle Idee hatte und seinen Kollegen eine Freude machen wollte!

Genau mein Type!

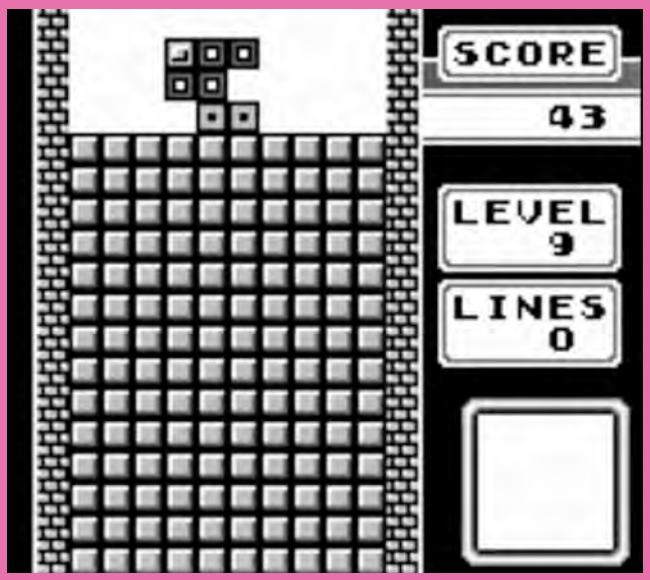
Was Tetris noch so besonders macht, ist, dass es einem sehr viel Individualisierungspielraum dabei bietet, wie man rangehen möchte. So kann man etwa von Anfang an die maximale Fallgeschwindigkeit aktivieren, was natürlich gerade für geübte Spieler ein tolles Feature ist. Sich jedes Mal durch quälend langsame Runden schlagen zu müssen, würde wohl schnell nerven. Zusätzlich stehen einem auch noch zwei verschiedene Spielvarianten zur Verfügung: A-Type, welches wir bis zu diesem Punkt besprochen haben, und B-Type. Auch hier können wir die Geschwindigkeit wählen, uns das Leben aber noch zusätzlich schwer machen. Die Option „Lines" lässt uns hier einstellen, dass mehere Zeilen bereits nach einem zufälligen Muster voller Aussparungen gefüllt sind, wodurch wir viel weniger Platz zum Agieren haben und nicht nur gut spielen müssen, sondern auch noch die Block-Bescherung unter uns möglichst schnell und effektiv auflösen. Auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad gibt es im B-Type übrigens für all diejenigen, welche bestehen, eine Art rudimentäre End-Cutscene zu sehen, in der eine Rakete abhebt. Eine nette kleine Belohnung! Übrigens beinhaltet die Game-Boy-Variante von Tetris einen Spielmodus, über welchen nicht alle davor erhältlichen Versionen des Spiels verfügten: einen Multiplayer! Dafür braucht's zwar ganz schön viel Peripherie, neben zwei Game Boys und zwei Modulen des Titels auch noch ein Linkkabel. Dann aber kann man sich mit einem Freund messen und gucken, wer im wahrsten Sinne des Wortes der bessere Hochstapler ist. Prinzipiell spielen wir hierbei ganz normal unsere Runden, lösen wir jedoch zwei oder drei Reihen auf einmal auf oder es gelingt uns gar ein Tetris, dann wandern entsprechend viele unvollständige Reihen aufs Feld unseres Widersachers. Also muss man gleichzeitig schnell

sein, um vor dem Gegner Hindernisse legen zu können, aber auch sehr präzise und bedacht spielen, um überhaupt die Gelegenheit dazu zu bekommen. Ein spannender Spagat, der für nervenzerfetzende Gefechte sorgt und im Kampf gegen 98 Widersacher auf einmal vor nicht allzu langer Zeit auf der Switch an die Spitze getrieben wurde. Und auch hier gilt wieder: Im Kern ist das Spielprinzip von anno dazumal bis heute unverändert – beeindruckend!

Ein Lied, das Geschichte schrieb

Zu guter Letzt noch ein paar Worte zur Musik. Hier hat man die Wahl zwischen drei verschiedenen Stücken, es hat aber natürlich einen Grund, warum wir diesen Artikel mit der holprigen Verschriftlichung nur eines der Stücke begonnen haben: Die anderen beiden Stücke konnten sich neben diesem vielleicht ikonischsten aller Videospiele-Lieder niemals behaupten, Tetris ist fest mit dem Lied A-Type verbunden. B-Type ist die einzige rein für das Spiel angefertigte Komposition, C-Type basiert auf der Französischen Suite Nr. 3 in B-Minor von Johann Sebastian Bach. Bei A-Type schließlich handelt es sich in der Ursprungsfassung um ein russisches Volkslied namens Korobeinki, welches erstmals Mitte des 19. Jahrhunderts in Erscheinung trat eben dank des Puzzlers über die ganze Welt hinweg Berühmtheit erlangte.

Der Frust, wenn man versagt hat und die grauen, über das Feld wandernden Blöcke einem das Game Over anzeigen, ist groß, trotzdem will man sofort wieder ran. ➧



Ein unsterblicher Klassiker

Viele Worte, schlussendlich ist aber nur eines wichtig: Tetris ist Kult und seine komplizierte Entstehungsgeschichte voller rechtlicher Probleme macht es nur noch interessanter. Auch nach dem Game-Boy-Teil wechselte die Lizenz noch öfters ihren Besitzer, es gab mal mehr, mal weniger gelungene Umsetzungen des Klassikers. Aber sogar der schlechtesten Version gelang es nicht, dem ebenso simplen wie genialen Spielprinzip vollends seinen Geist zu rauben. Wir sind schon gespannt, wie es mit Tetris weitergehen wird, wissen aber ganz genau: Egal, was noch passieren wird, zu Game Boy samt Tetris-Modul werden wir auch in vielen Jahren noch immer wieder gerne zurückkehren. ■ **Lukas Schmid**

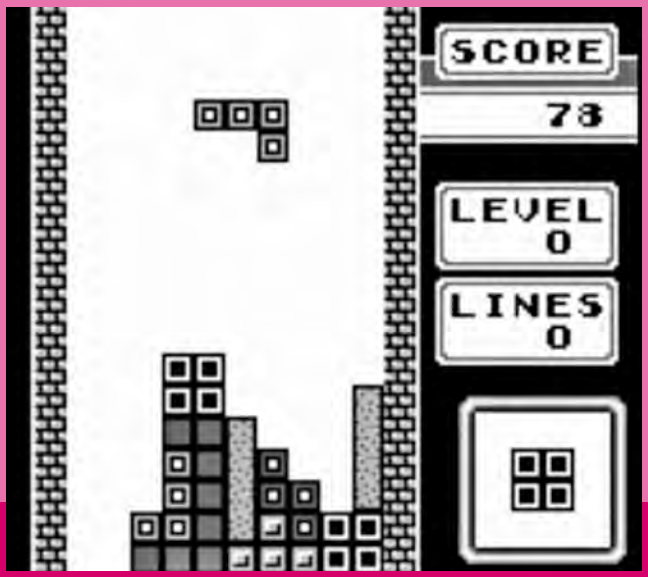
MEINUNG
Lukas Schmid

Ohne Tetris hätte Nintendos Geschichte unter Umständen einen ganz anderen Verlauf genommen.

Ich weiß noch ganz genau, als ich klein war, da gehörten ein Game Boy samt Tetris in so gut wie jedem Haushalt einfach dazu. Ich bin nur geringfügig älter als das Handheld-Spiel-Duo. Als ich alt genug war, um diesen Umstand bewusst mitzubekommen, war dessen Siegeszug also schon lange im Gange. Auch ich konnte mich ihm nicht entziehen, als ich endlich alt genug war, um selbst einen Game Boy mein Eigen zu nennen, und auch, wenn ich mich dann doch bei Super Mario Land 1 und 2, The Legend of Zelda: Link's Awakening , Kirby's Dream Land und Co. noch mehr zu Hause fühlte, so verbrachte ich viele Nachmittage und Abende damit, Blöcke richtig anzuordnen und aufzulösen. Ich denke, was das Spiel so besonders macht, ist ein Fakt, der sich tatsächlich erst jetzt, all diese Jahre später, zeigt: Tetris ist einfach absolut zeitlos. Als ich für diesen Artikel den Game Boy wieder angeworfen habe, war es völlig irrelevant, dass ich es hier mit einem fast 40 Jahre alten Spieldesign zu tun hatte. Klar, inzwischen gibt es zahlreiche erweiterte, teilweise verbesserte, auf jeden Fall hübschere Versionen des Klassikers, inklusive ausgefallener Konzepte wie Tetris Effect oder Tetris 99. Schlussendlich braucht's all das aber nicht. Tetris ist in all seiner Simplizität im Grunde perfekt. Viele haben es versucht, aber keinem anderem Puzzlespiel ist es jemals gelungen, an die Tetris-Formel heranzureichen. Und ich denke, das wird auch noch in 50 Jahren so sein.

Wir präsentieren: den vielleicht ikonischsten Titelbildschirm aller Zeiten. Kaum zu glauben, wie viel Videospielgeschichte sich hinter ein paar Pixeln verbergen kann. ➧

Wer es schafft, vier Reihen auf einmal aufzulösen, der erhält einen titelgebenden „Tetris" und jagt seinen Highscore ein ordentliches Stückchen in die Höhe. ➧



Jeden Monat werfen wir einen Blick in die Vergangenheit – genauer gesagt: in alte N-ZONE-Ausgaben, die vor fünf, zehn und zwanzig Jahren erschienen sind. Welche Spiele waren damals angesagt und was hat die Redaktion bewegt?

DIE N-ZONE-ZEITREISE

Das gab's damals vor 5, 10 und 20 Jahren in der N-ZONE zu lesen!

N-ZONE 2015
N-ZONE 2010
N-ZONE 2000

AUSGABE 12/2000

Oh Spielemarkt, oh Spielemarkt, wie schön sind deine Titel! Weihnachtszeit ist Gamingzeit, und das war auch schon vor 20 Jahren so. Nachdem wir in der vorherigen Ausgabe schon einen Blick auf The Legend of Zelda: Majora's Mask warfen, gab es diesmal nicht nur einen ausführlichen Test (92), sondern obendrein noch eine Komplettlösung des Nintendo-64-Klassikers. Außerdem erschien vor 20 Jahren mit WWF No Mercy ein Wrestling-Spiel, das nicht wie heutzutage mit unzähligen Bugs und haarsträubenden Echtgeld-Inhalten bespickt war. Die 90er-Wertung sprach da für sich. Der berühmte Geheimagent mit der Lizenz zum Töten ließ sich auch auf dem N64 mit The World Is Not Enough blicken. James Bond war wohl auch auf der Konsole treffsicher, das Videospiel erhielt nämlich satte 92 Punkte. Im Jump & Run Donald Duck: Quack Attack sprang die berühmte cholerische Ente auf solide 81 Punkte, während sein bester Freund und Disney-Maskottchen in Mickey's Speedway USA mit einer 87er-Wertung über die Ziellinie düste. Trotz der guten Wertung konnte die Maus aber auf lange Sicht nicht mit dem Konkurrenten Mario Kart mithalten. Apropos: Der schnauzbärtige Klempner schaffte es mit Mario Party 3 auch in die Ausgabe. Zwar wurde der Familienspaß nur angespielt, Begeisterung konnte er in der Redaktion trotzdem schon auslösen. Tom & Jerry in Fists of Furry schnitt mit einer Wertung von 72 dagegen eher mäßig ab. Pokémon kam vor 20 Jahren natürlich auch nicht zu kurz. Wir verfassten einen ausführlichen Bericht über Pokémon Gold und Silber, auch wenn uns nur die US-amerikanische Import-Version zur Verfügung stand.

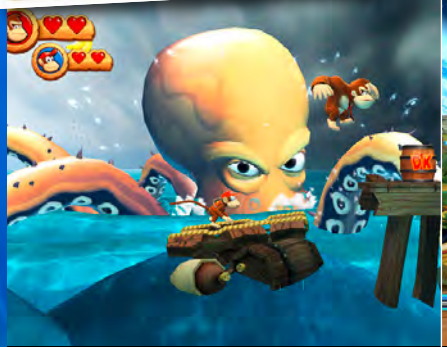
THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK

MICKEY'S SPEEDWAY USA

POKÉMON GOLD & SILBER

AUSGABE 12/2010

Auch im Jahr 2010 erschien der britische Doppelnull-Agent auf einer Nintendo-Konsole, diesmal aber auf der Wii. Golden Eye 007 glänzte mit 86 Punkten, vor allem im Mehrspielermodus machte die Neuinterpretation des Filmeklassikers Spaß. Auch Ubisofts durchgeknallte Hasen konnten im Mehrspieler-Hit Raving Rabbids: Die verrückte Zeitreise eine 86er-Wertung ergattern. Segas blauer Igel raste nicht weit dahinter in Sonic Colours zu wohlverdienten 85 Punkten. Skate-Fans standen Ende 2010 indes vor der Qual der Wahl: Shaun White Skateboarding (78) oder doch lieber Tony Hawk: Shred (73)? Wer keinen Skateboard-Controller extra kaufen wollte, wurde jedoch zu Shaun White Skateboarding gezwungen, da nämlich Tony Hawk: Shred ausschließlich mit diesem besonderen Wii-Controller spielbar ist. Außerdem wurden Star Wars: The Force Unleashed 2 (82) und Tom Clancy's Ghost Recon (80) getestet. DJ Hero 2 überzeugte mit 90 Punkten anscheinend nicht nur musikalisch, sondern auch spielerisch. Die wichtigsten Games tummelten sich aber im Vorschau-Bereich herum. Dort erhielt Donkey Kong Country Returns eine Einschätzung von 9/10 Punkten. Die spannendsten Spiele der Ausgabe waren aber die Pokémon-Editionen Schwarz und Weiß. Sehr interessant war auch ein Special, wie wohl in zehn Jahren gezockt wird – also jetzt. Es wurde über Virtual Reality und 3D-Technik gesprochen. Letztere konnte sich auf jeden Fall nicht durchsetzen und auch VR-Brillen sind noch nicht im Mainstream angekommen. Aber vielleicht in weiteren zehn Jahren?



DONKEY KONG COUNTRY RETURNS

SONIC COLOURS

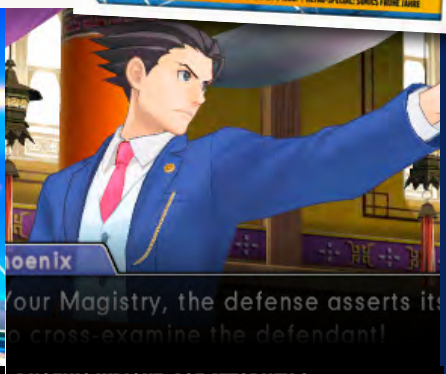
RAVING RABBIDS: DIE VERRÜCKTE ZEITREISE

AUSGABE 12/2015

Vor fünf Jahren gelang Activision Blizzard der bis dato größte Deal der Videospielgeschichte. Für 5,9 Milliarden Dollar wurde der Besitzer von Candy Crush, King Digital Entertainment, vom Spielepublisher aufgekauft. Mittlerweile wurde dieser Rekord übrigens von Microsoft mit dem Kauf von ZeniMax Media und damit auch Bethesda für 7,5 Milliarden Dollar erst kürzlich überboten. Aber auch Nintendo hatte große Neuigkeiten zu verkünden: Nach der Schließung von Club Nintendo wurden die Nachfolger My Nintendo und Nintendo Account vorgestellt. Wir waren zwar über das verbesserte Account-System und die Online-Struktur sehr froh, ein wenig skeptisch blieben wir aber trotzdem. Das war jedoch nicht die einzige Nintendo-Neuigkeit. Nach der Ankündigung, sich verstärkt auf den Mobile-Markt zu konzentrieren, wurde das erste „Spiel" vorgestellt. Die Social-Media-App Miitomo war jedoch nicht das, was wir uns erhofft hatten. Mittlerweile gab Nintendo übrigens bekannt, sich wieder mehr auf die hauseigene Hardware zu konzentrieren. Getestet wurde aber natürlich auch reichlich! Mario Tennis: Ultra Smash schlug sich mit einem Top-Spin auf eine 82er-Wertung, Guitar Hero Live war mit 77 Punkten eher durchschnittlich und Phoenix Wright Ace Attorney 6 überzeugte in der Vorschau. Enttäuschend war dagegen Just Dance 2016, das mit vernichtenden 30 Prozent bewertet wurde. Wir haben uns außerdem in zwei ausführlichen Specials sowohl mit dem Phänomen Uncanny Valley als auch mit der Vergangenheit von Sega-Maskottchen Sonic The Hedgehog beschäftigt.

MIITOMO

MARIO TENNIS ULTRA SMASH



PHOENIC WRIGHT: ACE ATTORNEY 6

Auf Du und Du mit der N-ZONE-Community: Auf diesen Seiten zeigen wir besonders kreative Einsendungen, stellen Nintendo-Clans vor und präsentieren spannende Gewinnspiele.

KOLUMNE

WO BLEIBT MARIO KART?

Mario Kart Tour für Mobile, Mario Kart Live: Home Circuit als Augmented-Reality-Spiel fürs Wohnzimmer … aber wo bleibt eigentlich Mario Kart 9 (oder 11)?

Wir schreiben das Jahr 2020. Die Menschheit hat mit einer Pandemie zu kämpfen, Sony und Microsoft veröffentlichen die neue Konsolengeneration und Nintendo … macht aus Mario Kart ein Augmented-Reality-Spiel mit echten Karts und Torbögen aus Pappe. Das mag etwas abwertend klingen, ist aber gar nicht mal so gemeint. Im Gegenteil, Mario Kart Live: Home Circuit macht echt viel Spaß. Persönlich würde ich mir von der Serie aber etwas anderes wünschen als dieses AR-Experiment oder gar unliebsame Mobile-Games wie Mario Kart Tour: endlich ein richtiges neues Mario Kart für die Switch!

Nachfolger längst in Arbeit?
Okay, zugegeben, Mario Kart 8 Deluxe ist fantastisch. Bis dato habe ich regelmäßig Freunde bei mir zu Besuch, nur um gemeinsam das wohl beste Mario Kart zu zocken. Das allerdings schon seit 2014, denn da erschien das Spiel ursprünglich für die Wii U und auch auf der gefloppten Nintendo-Konsole habe ich schon hunderte Stunden mit dem Spiel verbracht, auf der Switch geht es in eine ähnliche Richtung. So gut das aktuelle Mario Kart also auch sein mag, es wäre endlich mal an der Zeit für Teil 9. Oder 11, wenn man Tour und Home Circuit mitrechnet. Wieso dauert das eigentlich so lange? Womöglich, weil sich 8 Deluxe immer noch millionenfach verkauft? Dadurch ist der Druck auf Nintendo natürlich sehr gering, Geld und Zeit in die Entwicklung eines Nachfolgers zu investieren. Oder ist ein solcher vielleicht schon längst in der Mache? Ich will es hoffen. Und das Ergebnis würde ich gerne noch auf der Switch sehen und nicht erst mit der nächsten Konsole von Nintendo. Bestenfalls schon im nächsten Jahr. Hoffentlich liest Nintendo mit. Was denkt ihr? Schreibt mir gerne eine **Mail mit dem Betreff „Kolumne“** an johannes.gehrling@computec.de!

Euer Johannes

KATHAS KOMIC-WETTBEWERB

Nicht erst seit Super Mario Maker wissen wir: Es macht Spaß, kreativ zu werden! Und Gewinne gibt es auch noch!

Da läuft es einem ja kalt den Rücken runter! Vielen Dank für eure gruselig-schönen Einsendungen und Glückwunsch an die Gewinnerin Sindy! Das nächste Thema passt zum Gewinn: Wir verlosen ein Pikmin-Fan-Set mit Aufklebern, Grassamen, Astronautennahrung und Pflanzenstecker im Pikmin-Design, ich würde gerne eine neue Sorte Pikmin sehen, die ihr entwerft! Einsendeschluss ist **Sonntag, der 30. November 2020**. Fotos eurer Bilder schickt ihr an katharina.pache@computec.de oder auf dem Postweg. Viel Spaß!

Die Einsender erklären sich damit einverstanden, dass ihr Name in der N-ZONE abgedruckt wird.

JEDE WOCHE NEU
DER NINTENDO-PODCAST

JETZT ANHÖREN!

Immer topaktuelle News in Sachen Nintendo, alles zur Switch, tolle Gewinnspiele und interessante Gäste erwarten euch regelmäßig. Und noch so viel mehr!

Nintendo hat eine Direct-Ausgabe veröffentlicht? Neue Infos zu einem heiß ersehnten Switch-Spiel? Was passiert gerade sonst so in der spannenden Nintendo-Welt? Auf all diese Fragen gibt es abseits der N-ZONE eine weitere Antwort: **Der Nintendo-Podcast!** In jeder Ausgabe besprechen Johannes und Lukas, gelegentlich unterstützt durch Katha, die spannendsten Nintendo-News, geben Einblicke in Hintergründe und berichten von Events, Spieleindrücken und vielen anderen interessanten Themen um Switch, 3DS und Co. Manchmal erwartet euch ein toller Gast aus der Spielebranche oder alles dreht sich um ein besonders herausragendes Spiel. Weil uns zudem die Community, also die Hörerinnen und Hörer, ganz besonders am Herzen liegt, beschäftigen wir uns immer auch mit Beiträgen, Fragen, Lob, Kritik und allem, was ihr uns sonst noch zu sagen habt. Ihr findet **Der Nintendo-Podcast** auf allen populären Plattformen. Und das Beste: Alle Folgen des Podcasts sind völlig kostenlos verfügbar!

Alle Infos im Überblick:

- **Wann und wie oft erscheinen neue Folgen?**
  - Die neue Folge gibt es immer am Mittwoch um 15 Uhr.
  - Bei wichtigen Ereignissen auch zwei Folgen pro Woche!
- **Wo kann ich den Podcast hören?**
  - Apple Podcasts, Spotify, Google Podcasts, Youtube, Pocket Casts, Stitcher, PlayerFM, RSS-Feed, Download und weitere
- **Wo werde ich Kommentare, Fragen und mehr los?**
  - Auf Facebook: „Der Nintendo-Podcast“ (goo.gl/jo1noL)
  - In den Kommentaren auf Youtube (goo.gl/wHBnyJ)
  - Auf pcgames.de, videogameszone.de und gamesaktuell.de
- **Gibt es besondere Podcast-Ausgaben?**
  - Gäste, zum Beispiel Folge #31 (Harald Ebert von Nintendo)
  - Retro-Spiele, zum Beispiel Folge #8 (The Legend of Zelda: Ocarina of Time), Folge #20 (Banjo-Kazooie)
  - Aktuelle Spiele, zum Beispiel Folge #30 (Super Mario Odyssey)
  - Nintendo-Konsolen, zum Beispiel Folge #34 (Nintendo 64)
  - Spezialausgaben, zum Beispiel Folge #75 (Nintendo-Quiz)
- **Gibt es auch etwas zu gewinnen?**
  - Ja, immer wieder gibt es Gewinnspiele, meist auf Facebook!
  - Zu gewinnen gibt es Nintendo-Merchandise, Switch-Spiele, eShop-Guthaben, Download-Codes und mehr tolle Preise!

Hach ja, damals …

Jetzt wird's nostalgisch: Johannes schwärmt von besonderen Momenten und Spielen aus seinem Zockerleben und lädt unsere Leser dazu ein, ihm ihre ganz persönlichen Erlebnisse zu schildern!

JOHANNES: : Liebe Retro-Freunde, herzlich willkommen zu einer weiteren prallgefüllten Doppelseite-Ausgabe von „Hach ja, damals …"! Während ich diese Zeilen schreibe (Mitte Oktober 2020), hat der Herbst schon seit etwa zwei Wochen Einzug gehalten. Die Tage werden kürzer, kälter, grauer. Zuhause wird es dafür gemütlicher, heimeliger, entspannter. Wer diese Rubrik schon länger verfolgt, weiß, dass ich diese Zeit des Jahres am allermeisten mit Retro-Gaming verbinde. Und so ist es auch wieder heuer der Fall. Je tiefer das Thermometer klettert, desto mehr Lust bekomme ich auf die alten Klassiker aus Zeiten von SNES, N64 und Co. Höchste Zeit also, so allmählich mal wieder das Nintendo 64 aus dem Keller zu holen, abzustauben, und mich an Banjo-Kazooie, Mario Kart 64, Jet Force Gemini, Blast Corps und Co. zu erfreuen? Geht es euch auch so? Dann schreibt mir gerne an johannes.gehrling@computec.de mit dem Betreff „Hach ja, damals". Nun aber kommen wir zu den zwei heutigen Beiträgen. Zunächst berichtet Patrick von seinen Erinnerungen an den Rare-Klassiker Conker's Bad Fur Day. Danach kommt Andi Hammerl zu Wort, der schöne Geschichten an seine Kindheit mit seiner Oma zum Besten gibt. Viel Spaß beim Lesen!

Hi Johannes,
es war so Frühsommer 2001, das Wetter war relativ warm, mein Vater bat mich, doch mal im Garten zu helfen (Rasenmähen), doch vernagelter N64-Spieler wie ich war: Fenster zu, Gardine zu, Pikachu-N64 an, 160-DM-Modul im Schacht: Conker's Bad Fur Day. Es handelte sich um eines der letzten drei großen Titel aus dem Hause Rare für das N64, neben Banjo-Tooie (war zu dem Zeitpunkt schon erschienen) und dem noch immer durch die Magazine geisternden „Dinosaur Planet" war es ein von mir ja gerade sehnsüchtig erwartetes Spiel gewesen. Man muss sich die Situation heute so vorstellen, Nintendo war zu diesem Zeitpunkt im Mainstream eigentlich „nur" Handheld und Pokémon – die N-ZONE-Cover aus dieser Ära bezeugen das bis heute. Damals war ich ein fanatischer, ja geradezu sektiererischer Nintendo-64-Fanboy, abfällig sah ich auf die raubkopierenden Playstation-Kiddies mit ihren ganzen vorgerenderten Videos herab und sah mich selber in meinem Elfenbeinturm des gehobenen und gepflegten Videospiels eingeschlossen – schließlich hatte ich mit dem zweiten Resident-Evil-Teil (neben Paper Mario und Conker's Bad Fur Day eines der wenigen 512 Mbit-Module) schließlich den Beweis im Schrank, dass „wir", sprich die N64-Community, sowas auch bekommen kann beziehungsweise es technisch auch bei „uns" machbar ist. Wie auch immer: Conker's Bad Fur Day, die Faszination ist heute schwer reproduzierbar und auch in dem Microsoft-Remake schwerlich nachzuvollziehen, aber die imposante Technik, also Conkers tolle Mimik samt herausragender englischer Sprachausgabe und dem sehr britischen Humor, haben es mir damals angetan. Eine Musikuntermalung, die dynamisch wechselte, sehr zeitgeistgeprägte Filmanspielungen (meine N64-Spiele erarbeitete ich mir damals in einem Kleinstadtkino als Filmvorführer, dementsprechend war ich hier doppelt geflasht) boten Eskapismus par excellence und boten mir wieder einmal den Beweis: So etwas gab es nur bei „uns" auf dem fast schon heiliggesprochenen Nintendo 64. Dass die Realität bisweilen anders aussah und die Zersägung des N64-Logos im Intro von Conker's BFD durchaus als Auflehnung gegen Kyoto seitens Twycross verstanden werden durfte, dass Nintendo of America das Spiel im Playboy bewarb und in dem damaligen US-Stammmagazin „Nintendo Power" dieses Spiele aus Jugendschutzgründen keine Erwähnung finden sollte, dass in Europa das sagenhaft teure Modul rund um das Eichhörnchen nur noch dank THQ auf den Markt kam und dass im Hintergrund bereits Übernahmeverhandlungen der Stamper-Brüder mit Microsoft stattfanden und „Dinosaur Planet" beziehungsweise das runtergestutzte Starfox Adventures das letzte Rare-Heimkonsolenspiel auf Nintendokonsolen bleiben sollte, das ist eine andere Geschichte … Beste Grüße,

Patrick Kleine

JOHANNES: Lieber Patrick, ich danke dir ganz herzlich für deinen tollen Beitrag! Beim Lesen deiner Zeilen sind die Bilder vor meinem inneren Auge geradezu vorbeigerauscht. Sommer, 2001, Nintendo 64 … meine Kindheit mit damals zehn Jahren sah sehr ähnlich aus. Ich habe Conker's Bad Fur Day seinerzeit rauf und runter gespielt, allerdings im Multiplayer mit meinem Bruder und einem guten Freund. Der Singleplayer war uns damals nicht so wichtig, erst Jahre später habe ich, dann in einer anderen Stadt und als erwachsener Student, den Einzelspielermodus erstmals ernsthaft gespielt, das war dann 2012. Heutzutage wünsche ich mir wenige Spiele so sehr auf der Switch wie dieses absolute Meisterwerk von Rare. Ich befürchte allerdings, dass es niemals so weit kommen wird …

Hey Hannes!
In meinem heutigen Beitrag zur wunderschönen „Hach ja, damals“-Rubrik möchte ich eine mir sehr wichtige Person würdigen, ohne die nicht nur meine schönen Nintendo-Erinnerungen, sondern generell meine tolle Kindheit niemals in dieser Form möglich gewesen wären: Meine Oma! Meine Oma lebte mit uns im selben Familienhaus. Sie war im Grunde meine zweite Mutter und die frühe Kindheit verbrachte ich mehr Zeit mit ihr als mit meinen Eltern. Diese waren ganztags beschäftigt und meistens sah ich sie unter der Woche nur morgens beim Aufstehen oder kurz vor dem Schlafengehen. Viele würden es vielleicht genauso beschreiben wie ich, aber meine Oma war der Inbegriff der PERFEKTEN Großmutter: Fürsorglich, unendlich lieb, sie konnte besser backen als alle anderen und war Meisterin des guten Schweinebratens. Und, was man als Kind natürlich schamlos ausnutzte, sie ließ sich durch ihren kleinen Enkel wunderbar von einem „Nein“ zu einem „Ja“ überreden. So hätte ich in den frühen Jahren kaum den Start meiner Nintendo-Sammlung beginnen können, wäre sie nicht gewesen. Als Kind hatte ich nämlich generell sehr wenig Geld und Nintendo-Spiele wollten mir meine Eltern aus Prinzip nicht zum Geburtstag oder Weihnachten schenken. Anders aber Oma: Sie war meine Anlaufstelle, wenn ich etwas haben wollte. Das mag sich vielleicht furchtbar anhören und ja, irgendwo ist es das auch. Ich hatte zwar immer wieder ein schlechtes Gewissen, wusste aber gleichzeitig, dass Oma der Garant für Verlässlichkeit ist. Schmollmund aufgesetzt, ein süßlich betontes „Bitte!“ dazu und schon konnte sie kaum nein sagen. Damit meine Eltern nicht sauer auf mich oder sie wurden blieben das immer unsere Geheimnisse. Wobei Oma eine unendlich ehrliche Person war und es letztendlich dann doch meinen Eltern „beichtete“. Jeden zweiten Monat fuhr sie mit mir extra mit dem Bus in die Stadt, um nach dem neuen Club-Nintendo-Heft zu sehen. Sie war immer sehr langsam zu Fuß unterwegs und wusste, dass ich ein sehr ungeduldiges Kind war. Hatte ich ein neues Spiel gekauft konnte ich es gar nicht mehr erwarten, endlich aus dem Bus auszusteigen und nach Hause rennen. Das war ihr bewusst und dennoch war es für sie stets in Ordnung, den Weg von der Bushaltestelle nach Hause alleine zu gehen, während ich über alle Berge raste.

Für was ich mich im Grunde absolut schäme, wobei es gleichzeitig eine wirklich witzige Geschichte für Erzählungen ist, sind meine wiederholten telefonischen Bestellungen bei einem gewissen Spielwarenversand, welchen es seit Ewigkeiten nicht mehr gibt. Zur N64-Zeit ließ ich mir ab und an Spiele per Nachnahme liefern … hatte aber das Geld dafür gar nicht zusammen! Stand dann der Postbote vor der Türe und meinte, das Paket kostet 70 DM, so musste ich Oma rufen, damit sie den armen Mann bezahlen kann. … Hust, diese Herangehensweise war definitiv nicht in Ordnung, das ist mir wirklich bewusst. Fairerweise muss ich aber sagen, dass Oma diese Beträge entweder von mir zurückbekam oder ich meinte, sie könnte es vom Geburtstags- oder Weihnachtsgeld abziehen. Dass sie sich selbst an ihre eigene Regel nicht immer gehalten hat ist die andere Sache. In späteren Jahren war sie zwar auch noch oft genug meine Rettung, wenn es um meinen Nintendo-Spielenachschub gehen sollte und auch beim Gamecube gab sie mir finanzielle Starthilfe. Aber mit etwas mehr Geld im eigenen Geldbeutel konnte ich zumindest einen Teil davon immer wieder zurückzahlen – sofern sie es zuließ, denn so wie Omas eben sind, nehmen sie ungerne von den Enkelkindern etwas an. Man sieht, ohne meine Oma wäre es tatsächlich unmöglich für mich gewesen, viele der schönen Momente meiner Kindheit zu erleben – nicht nur auf Nintendo bezogen, ganz klar! Einen so gutherzigen Menschen wie sie habe ich nicht mehr gefunden auf dieser Welt. Heute wohne ich in ihrer ehemaligen Wohnung, denn leider verstarb sie im Sommer 2013. Aus ihrem Nähzimmer ist heute mein Nintendo-Raum geworden. Auch hier muss ich ihr nochmals unendlichen Dank aussprechen, dass es für sie schon immer festgestanden hatte, diese Wohnung mir zu überlassen. Sie fehlt mir sehr und ja, heute würde ich einiges von früher gerne anders machen. Kinder haben eben weitaus weniger Scham, wenn es darum geht, öfters Geld zu schnorren. Hier war Oma die meiste Zeit viel zu gut mit mir. Ich kann wirklich nur sagen, dass ich jedem Menschen eine Oma wie es meine war wünsche. Wenn eure Großmütter nur im kleinsten Ansatz so toll sind wie es meine war, dann herzlichen Glückwunsch, ihr habt Glück! Nicht nur hat sie mich zu der Person gemacht, die ich heute bin, denn in der heutigen Zeit sehe ich tatsächlich erstaunlich viele Parallelen zwischen uns , sondern ermöglichte sie mir überhaupt den Start meiner Nintendo-Sammlung. Mögest du in ewigen Frieden ruhen und noch immer über meine Dreistigkeit bei den Spielebestellungen per Nachnahme schimpfen! Heute habe ich den Umgang mit meinem Geld, Betonung liegt auf MEINEM, auch gelernt, keine Sorge! Danke für alles!

Andi Hammerl

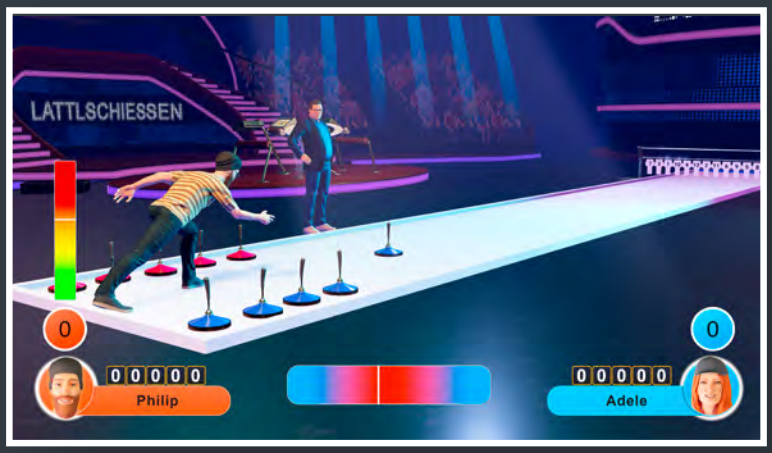
JOHANNES: Lieber Andi, herzlichen Dank dir für einen weiteren wunderbaren Beitrag zu dieser nostalgischen Rubrik! Wenn du von den Erinnerungen an deine Kindheit erzählst, kommt es einem als selbst schon lange selbstständiger Erwachsener fast so vor, als würde man Geschichten aus einer anderen Welt zu hören bekommen. Und gleichzeitig erinnere ich mich selbst an ähnliche Erlebnisse dieser Schlagart! Omas sind die Besten – da stimme ich dir zu. Meine ist auch heute noch da, leider wohnt sie in meinem Heimatstädtchen, während es mich zwecks Studium vor rund zehn Jahren zuerst nach Würzburg verschlug, mittlerweile lebe ich in Nürnberg. Soll heißen, wir sehen uns leider nicht allzu oft, was wirklich schade ist. In meiner Kindheit habe ich aber auch wahnsinnig viel Zeit bei meinen Großeltern verbracht und auch wenn sie keine Ahnung hatten, was ich da auf dem Game Boy (Color) eigentlich gemacht habe, so haben sie neben meinem Vater ebenfalls oft für Spielenachschub gesorgt. Das war aber auch ein ganz besonderes Vergnügen, vor allem im Hinblick darauf, dass ein Spiel zu kaufen heutzutage einfach nicht wirklich mehr etwas Besonderes ist, sondern im Grunde Alltag. Nun, nichts währt für ewig. Aber die Erinnerung bleibt!

Wie sieht es bei euch aus? Welche Retro-Erinnerungen sind euch bis heute im Kopf geblieben? Lasst mich und die Leser daran teilhaben! Schickt mir dazu eine Mail an johannes.gehrling@computec.de – ich liebe Retro nämlich über alles! Die Einsender erklären sich damit einverstanden, dass ihr Name eventuell in einer der kommenden N-ZONE-Ausgaben abgedruckt wird.

SCHLAG DEN STAR – GEWINNER

DAS 2. SPIEL

Pünktlich zum Release von „Schlag den Star – Das 2. Spiel“ verlosen wir zusammen mit bitComposer eine brandneue Nintendo Switch sowie fünf Versionen des Spiels. Das sind die Gewinnerinnen und Gewinner!



Schlag den Star ist nicht nur eine beliebte Fernsehsendung, sondern auch ein Spiel. Kürzlich erschien der zweite Teil für die Switch und andere Plattformen. Euch erwarten 20 spannende und herausfordernde Minigames im frischen Grafikgewand, Elton führt wie üblich durch die Show. Schlag den Star – Das 2. Spiel beinhaltet unterschiedliche Modi, Multiplayer, neue Spiele sowie die Originalstimme von Elton. Am 30. Oktober 2020 erschien das Game für die Switch. Pünktlich zum Release verlosen wir fünfmal das Spiel zusammen mit dem Entwickler bitComposer Interactive, als Hauptpreis gibt’s sogar eine brandneue Nintendo Switch! Um teilzunehmen, hattet ihr bis zum 01. November 2020 Zeit. Diese Frist ist mittlerweile abgelaufen, wir haben die Gewinnerinnen und Gewinner bestimmt. Herzlichen Glückwunsch an euch sowie vielen lieben Dank an all die zahlreichen Teilnehmenden! Wir wünschen viel Spaß mit dem Spiel beziehungsweise der Switch. Gewonnen haben:

- Christina aus Alsdorf (Nintendo Switch)
- Markus aus Niederaichbach
- Patrick aus Schübelbach
- Andi aus Salzweg
- Anna aus Erlangen
- André aus Essen

BAU SIMULATOR – DIE GEWINNER

Das Los hat entschieden! Fünf glückliche Bausimulator-Fans freuen sich über ihre Preise.

Zusammen mit Astragon haben wir in der letzten Ausgabe fünf Mal die Retail-Fassung des Spiele-Doppelpakets Bau Simulator 2 + 3 verlost, ein besonders glücklicher Gewinner freut sich außerdem über ein detailliertes Bulldozer-Modell obendrauf. Eure Teilnahmebereitschaft war wirklich sehr groß! Wir danken allen, die mitgemacht haben, auch für die vielen lieben Grüße, die ihr uns dabei geschickt habt, und drücken euch für das nächste Gewinnspiel die Daumen, falls euch Fortuna dieses Mal nicht hold war. Die Frist zur Teilnahme lief am Sonntag, den 01. November 2020 ab. Der Bau Simulator 2+3 ist am 21. Oktober für Nintendo Switch erschienen und bietet Simulatoren-Fans schweres Gerät in jeglicher Form und allerlei spannende Bauvorhaben sowohl in einem europäischen Setting, als auch in Übersee, nämlich in den USA. Die über 60 enthaltenen Gefährte – vom Kran bis zum Muldenkipper – sind von 14 Herstellern lizenziert und originalgetreu umgesetzt. Für besonders viel Flair sorgt die Cockpit-Ansicht, bei der man sich wirklich fast fühlt, als würde man hinter dem Steuer der Maschine sitzen.

- Friedrich aus Mainbernheim (mit Bulldozer-Modell)
- Katharina aus Speichereifel
- Thomas aus Braunschweig
- Petra aus Laichingen
- Karl aus Hamburg

DAS N-ZONE-COVER-RATEN

Könnt ihr den Ausschnitt erkennen?

Wer weiß, was sich dahinter versteckt? Wir zeigen euch den Ausschnitt eines Spiele-Covers aus der langen Geschichte der Nintendo-Konsolen. Eure Aufgabe: Erratet, um welches Spiel es sich dabei handelt!

So viele Teilnehmer, so viele richtige Antworten – wow! An dieser Stelle einmal herzlichen Dank an alles N-ZONE-Leserinnen und -Leser, die so oft miträtseln und sich bei uns melden. Doch welches Spiel war letztes Mal eigentlich gesucht? Nun, es handelt sich um einen früheren Ableger einer Serie, die mit dem jüngsten Teil endgültig den Durchbruch am Massenmarkt geschafft hat. Der Ausschnitt beim letzten Mal stammte von Animal Crossing: Wild World für den Nintendo DS! **Bianca Hesse** wurde von uns als glückliche Gewinnerin per Zufall auserkoren. Wir wünschen dir ganz viel Spaß und Freude mit dem Überraschungspaket und danken auch allen anderen Teilnehmern für die rege Teilnahme! Neben **Bianca** haben das Cover außerdem richtig erkannt:

Tarek, Werner Linzmeier, Dominik, Pierre Müller, Matthias, Patrick Fesenbeck, Matthias Peitz, Andi Hammerl, Jürgen Fröhlich, Patrick Stendel, Alessandro, Tobias Buschbeck, Jessman, Tomke Schaar, Mandy Schmidt, Jasmin P., Cara Peschl, Nils Bülter, Michael Hördt, Sindy Berude, Amir-Oliver Tabba, Christopher Kühn, Christoph Gratzer, Elvis Allert, Thorben Pignolo, Fiona Mosgoll, Julian Selinger, René Fischermann, Cedric Browatzki, Stefan Stelzer, Elias, Danilen Sonnenschein, Sebastian Hoffmann, Dennis, Dexter Schlossnagel, Johannes Albers, Johannes Walther, Lisa A., Stefan Koller, David Jager, Martin tho Seeth, Nepomuk Heindl, Giuliano Lassandro, Matthias, Angela Schlossnagel, Andreas Walluschnig, Erdgar, Marcel Schichtel, Sara-Lena Baldus, André, Roman Mildner, Finja Goldbach, Martin, Katrin Vogel, Christian O., Kimberly Brickmann, Theo Zimmermann, Kristof Rupprecht, Carsten, Markus Krull, Tobias und Julia Pflug, Julia, Patrick Ebnöther, Marlies Jeckstadt und Jerzy Kubis.

Schickt uns eure Antwort bis zum **29. November 2020** an johannes.gehrling@computec.de! Der zufällig ausgewählte Gewinner erhält einen kleinen Überraschungspreis und die Namen aller Teilnehmer mit der korrekten Antwort werden abgedruckt. Teilnahmeberechtigt sind alle N-ZONE-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter, der Sponsoren und der Computec Media GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise können nicht bar ausgezahlt werden. Die Teilnehmer erklären sich damit einverstanden, dass ihre Namen abgedruckt werden.

BOCKMIST DES MONATS – DAS LIEF IN DER N-ZONE 11/2020 ALLES SCHIEF

Als flaißige N-ZONE-Redaktuere sind wir natürlich völlig unfehlbla und würden nimmals Blödsienn in unserem heft produktzieren, etwa dummhe Tippfehlerr am laufenden Bant – oder? Die lustigsten, kuriosesten und schlichtweg peinlichsten Fehler des vergangenen Monats findet ihr an dieser Stelle – gesucht und gefunden von unseren fleißigen Lesern!

• Den ersten Fehler der letzten Ausgabe findet ihr auf Seite 9 bei der News zum dritten Partner Showcase in der Rubrik “Aktuelles” auf Seite 9. Im letzten Satz ist dort die Rede von “Auflag”, hier fehlt ein “e” am Ende, es müsste eigentlich “Auflage” heißen. Danke an Andi Hammerls fürs Entdecken und Mitteilen!

Zurück im Homeoffice, daher mit anderer Mütze.

• Den nächsten Patzer könnt ihr nur seine Seite weiter entdecken, und zwar beim Fakt 1410 bei Warios Sinnlos-Wissen, wir bleiben also in der Rubrik “Aktuelles”. Beim letzten Satz schreibt dort Johannes “Im erforscht man letztendlich vorgegebene Dungeons.” Hier fehlen gleich zwei ganze Wörter, es müsste eigentlich “Im finalen Spiel (…)” heißen. Herzlichen Dank Kristof Rupprecht, sehr aufmerksam!

• Noch ein Patzer von Johannes: Seite 42, Rubrik “Vorschau”, Kategorie “Termine”. Das Releasedatum von Lego Star Wars: The Skywalker Saga ist hier mit 20. Oktober 2020 angegeben. Das stimmt leider nicht, dann das Spiel wurde zwischenzeitlich für alle Plattformen inklusive Switch auf Frühjahr 2021 verschoben. Vielen Dank an Finn Willi Mausolf!

• Bei ihrem Test zu Spinch behauptet Katha auf Seite 65 im Meinungskasten, The End is Nigh wäre leider nicht für die Switch verfügbar. Das stimmt allerdings nicht, denn das Game ist bereits Ende 2017 für die Nintendo-Konsole erschienen! Danke dir, lieber Torsten Wahls!

• Nächster Tatort: Seite 69, Hades-Test von Felix. Hier schreibt es “ (…) es dreht sich alles blitzschnelle Kämpfe”. Selbstverständlich fehlt hier ein kleines, aber feines “um”. Erneut vielen Dank an Andi Hammerl fürs Bemerken!

• Nochmal Katha, diesmal auf Seite 79 bei der Kategorie “Topspiele”. Bei den besten Strategiespielen für die Switch wird hier Sid Meier’s Civilization 5 aufgelistet. Das stimmt natürlich so nicht, es handelt sich um den sechsten – nicht fünften! - Teil der Reihe auf der Nintendo-Konsole. Lieben Dank an Patrick!

• Zum Abschluss geht es auf Seite 91, Rubrik “Interaktiv”, beim Bockmist des Monats. Hier heißt es “Habt ihr einen Fehler in einer der letzten paar N-ZONE-Ausgabe entdeckt”. Es fehlt also ein “n” bei “Ausgabe(n)”. Lieben Dank an Yildiz Berkan für den Hinweis!

Habt ihr einen Fehler in einer der letzten paar N-ZONE-Ausgaben entdeckt? Sendet uns sehr gerne eine Mail mit Art und Ort des Fehlers an johannes.gehrling@computec.de!

Einsender erklären sich damit einverstanden, dass ihr Name in der kommenden N-ZONE-Ausgabe abgedruckt wird.

Hier sprechen die Leser: Ihr habt Fragen, Wünsche, Anregungen, Kritik oder Lob zur N-ZONE? Auf diesen Seiten veröffentlichen und beantworten wir eure Leserbriefe und E-Mails!

N-ZONE-Leser Patrick Walser hat seine Begeisterung für Wrestling mit seiner Leidenschaft für Nintendo zusammengebracht: Das Ergebnis seht ihr hier!

RETRO-FREUDEN

Hallo liebes N-ZONE-Team,
seit Jahren bin ich ein begeisterter Leser eurer Zeitschrift und schaue mir insbesondere die Retroreportagen gerne an. In der Ausgabe 10/2020 auf der letzten Seite wurde diskutiert, ob Big N vielleicht wieder ihre älteren Konsolen herstellen könnte und sie exklusiv Nostalgiefans anbietet. Also ich finde die Idee wirklich gut, da ich selbst mit dem Nintendo 64 (war auch meine erste Heimkonsole) wunderbare Erinnerungen verbinde. Gerne denke ich an Perlen wie Super Mario 64, Diddy Kong Racing, Banjo-Kazooie und Banjo-Tooie zurück und daran, wie viel Zeit ich in diesen Welten verbracht habe. Leider ist es mir heute nicht mehr möglich, dort wieder einzutauchen, da ich das N64 nicht mehr besitze. :-(Wenn jedoch Nintendo die alten Konsolen als Neuauflagen auf den Markt bringt, würde mir (und auch vielen anderen bestimmt) das Herz aufgehen. Aber Big N ist in dieser Hinsicht nicht untätig, wie man an der Veröffentlichung von Super Mario 3D All-Stars sieht, was ich mir besorgt habe, um zumindest zu Super Mario 64 zurückzukehren und nebenbei kann ich Super Mario Sunshine und Super Mario Galaxy nachholen. :-) Ich hatte ja schon oben erwähnt, dass ich gerne die Retroreportagen durchlese und da fallen mir zum N64 meiner Meinung nach zwei besondere Diamanten ein: Bomberman 64 und Mischief Makers. Ersteres war das erste Game, das ich selbst beendet habe (später musste ich aber erfahren, dass es noch eine weitere Welt gibt und ein alternatives Ende, aber nur, wenn man alle Goldtafeln gesammelt hat) und Letzteres war ebenfalls einzigartig, was ich jedoch nie zu Ende gezockt habe wegen meiner damals mangelnden Englischkenntnisse. Meine Frage hier: Plant Ihr in nächster Zeit vielleicht eine Reportage über eines der gerade eben genannten Games? Wäre nämlich wirklich cool. Viele Grüße,

Eugen

N-ZONE: Hallo lieber Eugen! Das freut uns sehr, dass du nicht nur seit Jahren ein begeisterter Leser unseres Magazins bist, sondern dich auch noch speziell für Retro-Themen ganz besonders interessiert. Da triffst du bei uns natürlich genau ins Schwarze – die N-ZONE-Redaktion hat ein besonders großes Herz für Retro! :-) Übrigens nur als Tipp, da du ja gerne wieder Nintendo 64 spielen möchtest: Bevor du eine Ewigkeit wartest, bis Nintendo eine wie auch immer geartete Neuauflage auf den Markt bringt, kauf dir doch einfach eine gebrauchte Originalkonsole. Die Preise fürs N64 und dazugehörige Spiele sind in den letzten Jahren zwar kontinuierlich gestiegen, aber noch immer in einem vertretbaren Bereich angesiedelt. Zumindest bis auf Ausnahmen wie Conker's Bad Fur Day. Und zu deiner Frage: Zu Bomberman 64 und Mischief Makers sind zwar aktuell keine konkreten Reportagen geplant. Das heißt aber nicht, dass nicht trotzdem was kommen kann. Die Retro-Themen legen wir nämlich meistens ziemlich spontan fest. Es kann sozusagen jederzeit passieren, es muss nur jemand aus der Redaktion Lust haben, zu einem der beiden Spiele was zu schreiben. Also: Augen einfach offenhalten! :-D

Sasuke Kuiper ist nicht nur wie sein Papa großer Nintendo-Fan, die beiden teilen auch ihre Leidenschaft für Pokémon. Vielen Dank für die Zeichnungen!

POKÉLIEBLING

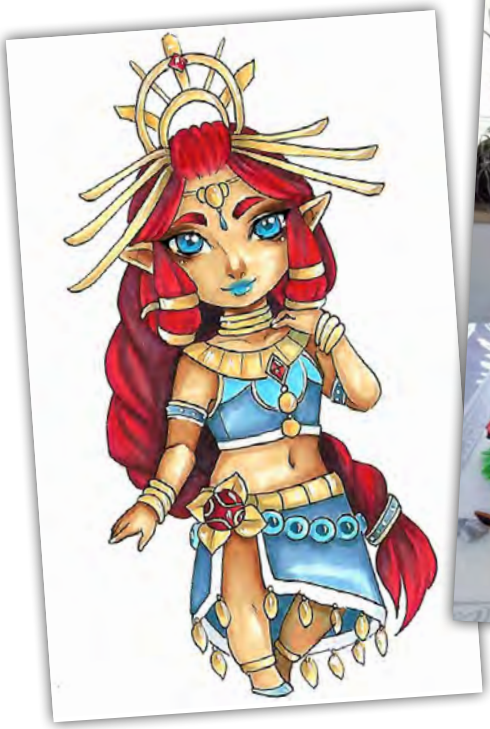
Hallo!
Mein Papa Renke ist euch sicher bekannt, da er euch schon

ganz oft geschrieben hat. Heute möchte ich auch mal ein paar Pokémon-Mandalas zeigen, die ich ausgemalt habe. Ich mag Pokémon voll gerne und dank Papa habe ich auch die ganz alten Teile schon gespielt. Zurzeit spiele ich Pokémon: Let´s Go, Pikachu! und auch auf Papas Handy Pokémon Go. Spielt ihr auch Pokémon und wenn ja, welche sind eure Lieblings-Pokémon? Meines ist Schiggy und Papas ist Glumanda. Für ihn war auch das Glumanda, welches ich hier ausgemalt hatte. Liebe Grüße,

Sasuke Kuiper (9)

N-ZONE: Lieber Sasuke, herzlichen Dank für deinen Beitrag für die N-ZONE! :-) Mensch, da hast du ja schon ganz schön viel Pokémon-Erfahrung gesammelt in deinem noch jungen Alter, Respekt! Ich (Johannes) antworte als größter Pokémon-Fan der Redaktion einfach mal stellvertretend für den Rest auf deine Fragen. Ich spiele schon fast mein ganzes Leben Pokémon, angefangen hat alles vor über 20 Jahren mit Pokémon Rot, was ich damals auf meinem Game Boy Color gezockt habe. Seitdem ist nicht nur viel Zeit vergangen, sondern auch jede Menge Taschenmonster-Spiele sind erschienen. 2016 habe ich auch ganz viel Pokémon Go gespielt, zuletzt vor etwa einem Jahr hatte ich viel Vergnügen mit Pokémon Schwert & Schild. Auf genau ein liebstes Monsterchen kann ich mich nicht wirklich festlegen, aber ich bin großer Fan von Mewtu, Glurak, Machomei, Metagross, Rayquaza, Wailord, Simsala, Gengar und noch ein paar anderen. Vielen Dank auch für das Bild von deinen hübschen Zeichnungen! :-D

Fabienne Elaine Kialeinchen hat Gerudo-Anführerin Riju gezeichnet. Wir sagen danke für das Kunstwerk!



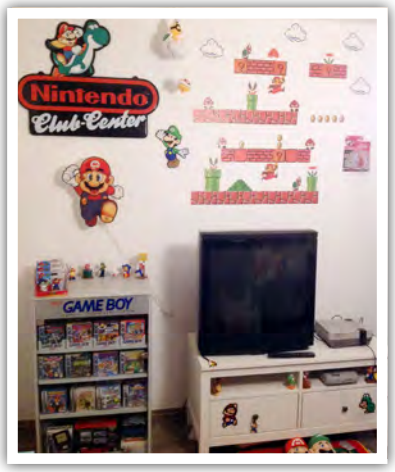
N-ZONE-Leserin Meli ist eine talentierte Tortenkünstlerin und hat sich an eine Pokémon-Torte gewagt. Beeindruckend!

Wii-U-FAN

Hallo liebes N-ZONE-Team!
Ich melde mich heute zu Wort, um mit euch über die Nintendo Wii U zu sprechen! Wie wir ja alle wissen, hat sich die Konsole nicht gut verkauft und wurde von vielen leider belächelt. Aber ich finde die Wii U großartig. Ich verbinde mit der Konsole eine enorme Menge an Spielspaß. Beispielsweise mit dem großartigen Nintendo Land, das ich mit meiner guten Freundin Anett auch sehr gerne gezockt habe (The Legend of Zelda: Battle Quest war eines der Highlights)! Von Nintendo Land würde ich mir definitiv einen Nachfolger für die Switch wünschen! Außerdem hätten wir ohne die Wii U beispielsweise kein Super Mario Maker, Splatoon oder Captain Toad: Treasure Tracker. Mir ist schon klar, dass die Spieleauswahl bei der Wii U geringer ausgefallen ist. Aber dafür waren so viele wunderbare Perlen dabei oder eben aufpolierte HD-Ports wie zum Beispiel The Legend of Zelda: The Wind Waker HD. Was war das doch eine geniale Umsetzung mit dem Wii-U-Gamepad als Landkarte! Ich finde die Wii U eine wunderbare Konsole, welche leider nicht den verdienten Erfolg einfahren konnte. Ich wollte euch fragen: Hattet ihr auch Spaß mit der Wii U? Was habt ihr gerne auf der Konsole gezockt? Lieben Gruß aus Wien!

Patrick Glatz

N-ZONE: Hey Patrick und erst einmal vielen lieben Dank für deinen Beitrag zu den Leserbriefen in der N-ZONE! Natürlich hast du Recht, die Wii U



Unser treuer Leser Kevin Sorum berichtet in seinem Beitrag nicht nur von seiner Vorliebe für gedruckte Medien, er präsentiert hier auch sein Zockerzimmer.

Zum wiederholten Male liefert uns Ewald Hojesky, seines Zeichens treuer Nintendo-Fan aus Wien, ein Update seiner mit Nintendo-Pins geradezu gepflasterten Tasche der Marke Eigenkreation.

war der Geburtsort vieler wunderbarer Spiele. Fast alle davon sind ja auf der Switch mittlerweile neu erschienen – ursprünglich stammen Hyrule Warriors, Super Mario 3D World, Captain Toad und Co. aber freilich von der ungeliebten Tablet-Konsole. Die Spielauswahl war also wohl weniger das Problem der Konsole, vielmehr war es die Wii U selbst. Das Konzept war nicht ausgereift, erst mit der Switch und unbegrenzter Mobilität ging die Idee auf. Außerdem war die Konsole leider einfach sehr behäbig und das Gamepad nicht unbedingt sonderlich ansprechend, von der Akkulaufzeit ganz zu schweigen. Es hat also schon mehr als genug handfeste Gründe, warum die Wii U gefloppt ist. Nicht zuletzt waren auch der Name und das seinerzeit einfach nicht gute Marketing daran schuld. Ob wir trotzdem Spaß mit der Konsole hatten? Natürlich! Ehrlicherweise muss man aber auch sagen, dass niemand in der Redaktion der Wii U nachgetrauert hat, als die Switch auf den Markt kam. Im Gegenteil.

N-ZONE-FAN

Hallo liebes N-ZONE-Team,
ich melde mich gleich aus mehreren Gründen zu Wort. Hatte ja im letzten Jahr bereits einen Leserbrief verfasst und euer Heft gelobt. Dieses möchte ich gerne erneut kundtun. Ihr macht einen hervorragenden Job, das kann man anders nicht sagen. Ich freue mich jeden Monat aufs Neue, die N-ZONE aus dem Briefkasten zu angeln. Für die Preiserhöhung habe ich absolutes Verständnis. Jede Dienstleistung (Druck und so weiter) will schließlich bezahlt werden. Auch die Kombination aus Digital- und Printangebot ist gut durchdacht und geht in die richtige Richtung. Aus meiner Sicht lässt sich für mich ein Printmedium nicht ersetzen. Es gibt nichts Schöneres als ein Heft aus dem Briefkasten zu holen und erstmal ins Inhaltsverzeichnis zu schauen, über was Ihr im neuen Heft so berichtet (Retro, Reportagen, Tests etc.). Auch die Leserbriefe sind immer unterhaltsam und bringen öfters einen größeren Mehrwert als tausende Posts in den sozialen Medien. Den Steckbrief und Warios nutzloses Wissen finde ich auch eine geniale Idee. Selbst heute, an einem schönen Spätsommertag, ist es für mich im Garten angenehmer durch ein Heft zu schmökern, als auf einem Tablet zu wischen. Im Netz findet man heutzutage alles an Informationen. Mittlerweile leider auch voller Cookie-Banner und anderem nutzlosen Content. Da ist so ein Heft wirklich Balsam für die Seele. Das Warten auf ein Heft erinnert mich auch ein wenig an früher, wo ich immer gespannt auf den Postboten gewartet habe, bis der mir ein heiß erwartetes SNES-Spiel geliefert hat. Dieses Gefühl habe ich heute auch noch bei einem abonnierten Heft und möchte ich ehrlich gesagt nicht missen. Das wäre doch mal ein Thema für euer Heft auf der letzten Seite (Thema des Monats). Johannes hat ja in seiner Kolumne über den Erfolg der Switch berichtet. Merkt Ihr als Nintendo-Heft eigentlich auch was von dem Erfolg der Switch (mehr Verkäufe). Wie steht Ihr zu dem Thema Print? Nochmal danke an Katharina für den Geheimtipp Spiritfarer. Habe es meiner Frau empfohlen und die sitzt gerade neben mir und kann die Switch nicht mehr weglegen. Ich sende euch mal zwei Fotos aus meiner Zockerhöhle. An der Wand hängen so einige Nintendo-typische Figuren. Macht weiter so, bis zum nächsten Leserbrief. Viele Grüße,

Kevin Sorum

Unterwegs im Mario-Outfit: Nintendo-Fan Ewald Hojesky aus Wien.

N-ZONE: Lieber Kevin, auch dir ein herzliches Dankeschön für deinen Leserbrief sowie die Fotos. Es freut uns natürlich sehr, dass du nach wie vor so viel Freude an der gedruckten N-ZONE hast. Das motiviert uns selbstverständlich, immer unser Bestes für das Heft zu geben! Und obwohl wir in der Redaktion allesamt selbst natürlich auch nur noch recht wenige Printmedien konsumieren, stimmen wir dir absolut zu und erkennen uns in deinen Zeilen wieder. Das Gefühl, das Erlebnis, ist einfach ein ganz anderes! Das fängt bei der Haptik an, geht über die

Kilian Pfeiffer hat sich beim Parkplatzbau kreativ ausgelebt und kurzerhand Mario aus Pflastersteinen verlegt. Viel zu schade, um ein Auto darauf zu parken, oder?

Martin Krüger ist ein riesiger Fan von Animal Crossing: New Horizons. Wenn ihr seine Insel im Switch-Spiel besuchen wollt, nutzt dazu einfach seine Daten.

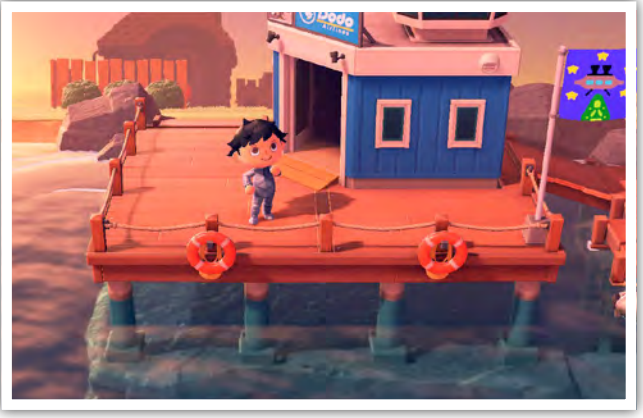
von dir erwähnten Community-Beiträge und reicht bis hin zum Warten auf den Postboten und damit verbundenen Kindheitserinnerungen. Schön, wenn unsere Leserinnen und Leser, wie beispielsweise du, das zu schätzen wissen. Einen Aufwind beim Interesse an Nintendo-Themen bemerken wir in den letzten Jahren übrigens ganz arg, egal, ob nun bei der N-ZONE oder unserem Onlineangebot in Form von Online-Artikeln, Videos, Podcasts, Livestreams und was wir eben sonst noch so alles machen.

ANIMAL CROSSING

Lieber Johannes,
mein Name ist Martin, ich bin 31 Jahre alt, mit einer langjährigen Zockertradition. Ich spieles seitdem ich sieben Jahre alt bin und mein erstes Sega Master System bekommen habe. Seit diesem Tag habe ich unzählige Stunden mit Videospielen verbracht, von Sonic über Gothic bis hin zu The Witcher 3. Aber heute soll es um ein ganz anderes Spiel gehen. Zielgruppe: Erst- und Zweitklässer, fernab von alteingesessenen Nerds. Und doch hat es mich auf das kleine Inselchen verschlagen, welches ich fortan Schlunzien nannte (der Name ist nicht im betrunkenen Zustand entstanden, sondern bei vollem Bewusstsein). Mehr möchte ich dem nicht hinzufügen. Ich hätte beim Kauf des Spiels niemals gedacht, dass ich (bis heute) 230 Stunden Spielzeit darin verbringen würde. Angeheizt wurde mein Spielgeist durch einen Konkurrenzkampf mit einer Freundin. Stets wollten wir uns gegenseitig übertrumpfen: Wer hat das größere Haus? Wer den dickeren Fisch? Wer die schärfste Klamotte im Schrank? Bei jedem Besuch präsentierten wir stolz unsere neuesten Errungenschaften und ließen den anderen vor Neid erblassen. Ebenfalls wollten wir unbedingt alle Früchte der Welt, koste es, was es wolle! Zum Geburtstag habe ich mir eine besondere Geschenkidee für meine Rivalin überlegt: Ein Buch über unser gemeinsames Animal-Crossing-Abenteuer. Es beinhaltet unsere ersten gemeinsamen Schritte auf der Insel, gemeinsame irrwitzige Erlebnisse und den ein oder anderen romantischen Moment. Heute habe ich mein Haus abbezahlt, versuche mich in eine goldene Rüstung zu kleiden und warte am Dodo-Steg sehnsüchtig auf eine eventuelle Erweiterung, auf das mein Abenteuer nie zu Ende geht. PS: Wie ich mir eine Erweiterung vorstelle – an kann mit einem Boot (gesteuert von einem Seelöwen in Seemannskleidung) auf eine zweite Insel fahren. Selbstverständlich mit seinen Freunden zusammen. Auf dieser Insel kann man gemeinsam mit anderen bauen und kreativ sein. Auch könnte es dort auf und in einem riesigen Berg seltene Edelsteine geben. Diesen Berg muss man aber erst erklimmen und die Höhlen mit spezieller Ausrüstung erkunden. Am Ende erwartet einen ein tattriger Eremit, der den Spieler mit sogenannten Koop-Items belohnt. Diese kann man zu zweit benutzen, wie zum Beispiel ein Paddelboot. Einer lenkt es und der andere kann nebenbei fischen. Oder eine Wippe, auf der man zusammen einfach eben wippt. Auch ein Baumhaus, welches man mit seinen Freunden bewohnt und dekoriert, könnte in dieser Erweiterung vorhanden sein. Mit freundlichen Grüßen,

Martin Krüger

JOHANNES: Lieber Martin, vielen lieben Dank für deinen Beitrag! Ich finde es so toll, wie viel Spaß du mit Animal Crossing hattest und hast, wie viele Millionen andere Spielerinnen und Spieler auch. Da tut es auch gar nix zur Sache, dass ich selbst nur mal ganz kurz reingespielt habe in New Horizons. Dein "Wettkampf" mit einer Freundin ist das beste Beispiel dafür, wie uns Videospiele zusammenbringen und somit einen wertvollen sozialen Zweck erfüllen. Ganz besonders in Zeiten der Pandemie ist das gleich nochmal extra viel wert – finde ich. PS: Deine Ideen für die Erweiterung klingen fantastisch. Wollen wir hoffen, dass Nintendo diese Zeilen liest und sich davon inspirieren lässt. :-D



N-ZONE-Leser Martin Krüger hat schon hunderte Stunden in Animal Crossing: New Horizons verbracht. In seinem Beitrag verrät er seine Ideen für eine Erweiterung.

SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN: johannes.gehrling@computec.de ODER redaktion@n-zone.de
ODER SCHICKT EUER ANLIEGEN PER POST AN: Computec Media • Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth

Mit Einsendung von Leserbriefen erklären sich Absender damit einverstanden, dass ihr Name in der N-ZONE abgedruckt wird.

LIEGT NINTENDOS ZUKUNFT IN DEN WOLKEN?

In Japan schon ein alter Hut, wagt sich Nintendo nun auch im Westen an Cloud-Streaming-Versionen topaktueller Titel auf der Nintendo Switch. Ist das eine Strategie mit Zukunft?

LUKAS: Liebste Katha! Wir teilen an dieser Stelle einen wahrscheinlich gar nicht so weithin bekannten Fakt mit der Switch-Fangemeinde: Streaming via Cloud ist für Nintendo eigentlich nichts Neues mehr. Bereits Resident Evil 7 und Assassin's Creed Odyssey, beide auf PC, PS4 und Xbox One beheimatet und vor allem zweiteres technisch extrem leistungshungrig, konnte man in den vergangenen Jahren für die Nintendo Switch erstehen und dort spielen. Einschränkung: nur in Japan. Bei uns guckten Besitzer der Hybridkonsole leider in die Leere. Offenbar waren diese beiden Streaming-Ausflüge aber nur ein Testballon für einen deutlich internationaleren Einsatz der Technik, denn schon jetzt kann man Control (siehe Test in dieser Ausgabe) und in absehbarer Zukunft Hitman 3 auf der Swich erleben. Klar, Streaming geht mit Einschränkungen daher, unterwegs zu spielen fällt damit flach und wenn man über keine stabile Internetverbindung verfügt, dürfte die Freude über die unverhofft geporteten Titel endenwollend sein. Trotzdem ist es natürlich toll, dass die vergleichsweise schwache Hardware der Switch nun nicht mehr ein absolutes K.O.-Kriterium ist, was Ports von Playstation, PC und Xbox angeht. Dank Cloud-Technologie sind sogar nach Anbruch der PS5- und Xbox-Series-X-Ära dadurch noch Umsetzungen für die Nintendo-Konsole möglich. Was hältst du von der ganzen Sache? Denkst du, Control und Hitman 3 sind die große Ausnahme von der Regel, oder werden wir ähnliche Ports nun häufiger sehen? Und denkst du, dass das ein vernünftiger Schritt ist, dass Nintendo damit gar in direkte Konkurrenz zu den Next-Gen-Konsolen treten will?

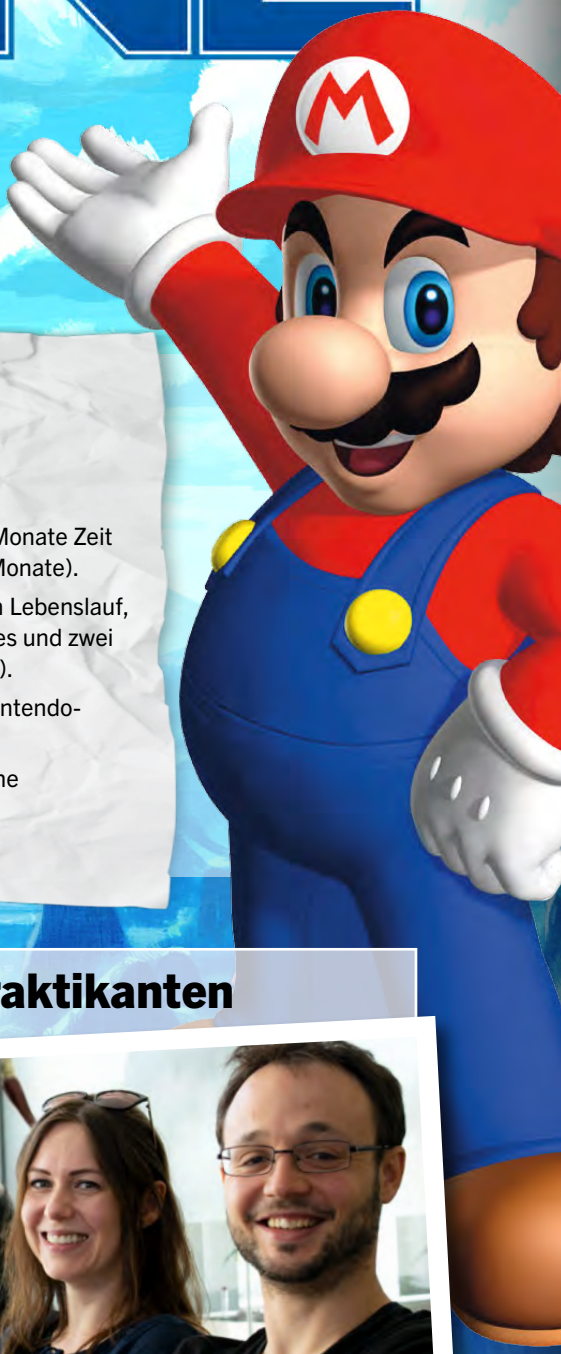
KATHARINA: Zunächst mal, liebster Lukas, möchte ich festhalten, dass ich mich sehr über die Möglichkeit freue, Spiele nun über die Cloud auf der Switch erleben zu können. Und dann auch noch gleich Control, das ich sowieso unbedingt nachholen wollte! Und Hitman! Ich liebe die Serie! Gut, jetzt, wo die Begeisterung raus ist, etwas sachlicher. Ich denke, dass es weitere Ports von vergleichbaren Spielen geben wird, und dass das Portfolio der Switch dadurch weiter an Attraktivität gewinnt. Okay, unterwegs zocken ist dann natürlich nicht möglich, dabei ist dies doch einer der großen Vorteile der Nintendo-Konsole. Ich kann mir aber vorstellen, dass die Zockergemeinde dennoch positiv auf das Cloud-Streaming reagieren wird, denn Titel wie Control und Hitman sind ohnehin nicht so gut dafür geeignet, mal eben 20 Minuten in der Bahn reinzuspielen (zumal momentan viele Leute vermehrt Zeit in den eigenen vier Wänden verbringen). Angesichts der tollen Verkaufszahlen der Switch ist da beinahe eher die Frage, ob die PS5 oder die Xbox Series X mit dem Cloud-Streaming nicht erhebliche Konkurrenz bekommen (von den exklusiven Sachen mal abgesehen). Oder trage ich da grade meine rosa Nintendo-Brille?

LUKAS: Nun, bei aller Freude über das potenziell gehörig erweiterte Portfolio der Switch durch Streaming darf man nicht außer Acht lassen, dass Sony und Microsoft mit PS Now und xCloud auch nicht untätig sind, was Streaming angeht, und definitiv deutlich potentere Dienste anbieten als Nintendo. Insofern ist das, was bei der Konkurrenz eine Erweiterung des Angebots ist, auf der Switch notwendiges Mittel zum Zweck, um Titel wie Control und (gerüchteweise) Resident Evil 3 auf der Konsole erfahrbar zu machen. Also werden nicht alle Spieler auf einmal Nintendo die Türen einrennen, wenn entsprechende Streaming-Angebote andernorts auch nur mäßig begeistert aufgenommen werden, siehe auch der Google-Stadia-Flop.

KATHARINA: Allerdings hat die Switch eben die zugkräftigen Exklusivspiele, die einem bei Google Stadia fehlen. Es gibt also eine Konsole, die aktuelle Top-Games abspielt, ein riesiges Indie-Portfolio hat, selbst mobil einsatzbereit ist und dann noch Marken wie Mario und Zelda anbietet? Hätte ich keine Switch, ich würde mir spätestens jetzt eine kaufen.

WERDE PRAKTIKANT BEI DER N-ZONE

Als Praktikant bei der N-ZONE schnupperst du in den Redakteursjob hinein, schreibst Artikel, erstellst Videos und zockst die neuesten Spiele. Für 2021 haben wir Praktikumsplätze zu vergeben!



DAS ERWARTET DICH BEIM PRAKTIKUM:

- Enge Zusammenarbeit mit den N-ZONE-Redakteuren
- Vielfältige redaktionelle Tätigkeiten
- Eigenständiges Verfassen von Artikeln nach Anleitung für Magazin und Website
- Erstellen von Videoaufnahmen und Screenshots
- Die neuesten Games auf aktuellen Nintendo-Konsolen spielen

CHECKLISTE FÜR DEINE BEWERBUNG:

- ❑ Du bist mindestens 18 Jahre alt.
- ❑ Du hast für das Praktikum drei Monate Zeit (Pflichtpraktikum bis zu sechs Monate).
- ❑ Deine Bewerbung umfasst einen Lebenslauf, eine Kopie des letzten Zeugnisses und zwei Probeartikel (Vorschau und Test).
- ❑ Du fühlst dich in der Welt von Nintendo-Konsolen zu Hause.
- ❑ Dein Schreibstil ist originell, deine Rechtschreibung sicher.

Das N-ZONE-Team – alles ehemalige Praktikanten

Karrierestart mit einem Praktikum bei der N-ZONE

Egal ob Johannes, Lukas oder N-ZONE-Chefin Katharina – alle Kernmitglieder des aktuellen N-ZONE-Redaktionsteams haben einst als Praktikanten bei uns im Verlag begonnen und sind auf diese Weise in die Branche eingestiegen. Wenn auch du erste Erfahrungen sammeln willst und einen Fuß in die schreibende Zunft setzen möchtest, dann bewirb dich doch bei uns für ein Praktikum!

DEINE BEWERBUNG RICHTEST DU BITTE AN:

bewerbungen@computec.de

Oder per Post an:
Computec Media GmbH • Stichwort: Bewerbung
Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Straße 83 • 90762 Fürth

AUSGABE 01/2021

ab 16.12.20 am Kiosk

Unsere Abonnenten erhalten das Heft in der Regel schon einige Tage früher!

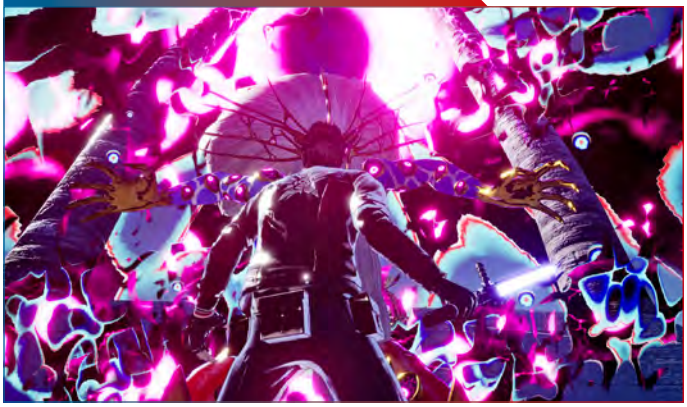
HYRULE WARRIORS: ZEIT DER VERHEERUNG (Test)

Knapp daneben ist auch vorbei – in diese Ausgabe haben es Link und Co. nicht mehr geschafft, in der nächsten N-ZONE lest ihr alles über das neue Zelda-Action-Feuerwerk.

HITMAN 3 (Vorschau)

Zum ersten Mal wird die Switch vom kahlköpfigen Profikiller Agent 47 beehrt – die Cloud macht's möglich! Wir geben einen Vorgeschmack auf Hitman 3.

NO MORE HEROES (Vorschau + Test)



No More Heroes und No More Heroes 2 testen wir für Switch, zu No More Heroes 3 haben wir neue Informationen – Fans der Serie bekommen nächste Ausgabe viel geboten!

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen/Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen ändern.

IMPRESSUM

COMPUTEC

MARQUARD MEDIA GROUP

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA GROUP AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
E-Mail: redaktion@n-zone.de
www.n-zone.de

Geschäftsführer Christian Müller, Rainer Rosenbusch
Brand/Editorial Director Maria Beyer-Fistrich
Redaktionsleiterin (V.i.S.d.P.) Katharina Pache, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift.
Redaktion Johannes Gehrling, Lukas Schmid
Mitarbeiter dieser Ausgabe Alexander Bernhardt, Olaf Bleich, Stefanie Hartwich, Benjamin Kegel, Christoph Kraus, Benedikt Plass-Fleßenkämper Felix Schütz, Sönke Siemens, Christian Volynskij
Layout Sandra Wendorf (Ltg.), Matthias Schöffel
Layoutkoordination Alexandra Böhm
Titelgestaltung Sandra Wendorf
Produktion, Vertrieb, Abonnement Martin Closmann (Ltg.), Uwe Hönig
Marketing Jeanette Haag (Ltg.), Simon Schmid

www.n-zone.de
Brand/Editorial Director Maria Beyer-Fistrich
Redaktion Matthias Dammes, Maik Koch, David Martin
Digital Director Simon Fistrich
Business Development Christian Bol, Viktor Eippert (Project Manager)
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), René Giering, Tobias Hartlehnert, David Turkadze, Christian Zamora, Ali Adlah
Webdesign Henning Jost, Daniel Popa

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Sales Director
Jens-Ole Quiel, Tel.: +49 911 2872-253;
jens-ole.quiel@computec.de

Anzeigenberatung Print/Digital
Alto Mair, Tel.: +49 911 2872-144;
alto.mair@computec.de
Bernhard Nusser, Tel.: +49 911 2872-254;
bernhard.nusser@computec.de

Verantwortlich für den Anzeigenteil:
Annett Heinze, Adresse siehe Verlagsanschrift

Produktmanagement
Aykut Arik

E-Commerce & Affiliate
Daniel Waadt (Head of E-Commerce & Affiliate), Veronika Maucher, Andreas Szedlak, Frank Stöwer

Creation & Services
Wolfgang Fischer (Head of Creation & Services), Jan Weingarten

Corporate Sales & Publishing
Corporate Sales & Publishing Dirk Gooding (Head of Corporate Sales), Uwe Hönig (Head of Corporate Publishing)

Anzeigenberatung Online
Ströer Digital Media GmbH
Kehrwieder 8-9, 20457 Hamburg
Tel.: +49 40 468 567-100
www.stroeer.de, kontakt@stroeer.de

Anzeigendisposition
Franziska Behme, Annett Heinze, anzeigen@computec.de

Datenübertragung
via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 33 (01/2020)

Abonnement – http://shop.n-zone.de
Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt durch DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH als leistender Unternehmer.
Post-Adresse:
Leserservice Computec, 20080 Hamburg, Deutschland
Ansprechpartner für Reklamationen ist das Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49 911 99399098
Fax: +49 1805 8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr,
Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
*(€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)
Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49 911 99399098
Fax: +49 1805 8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr,
Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 50,00, Österreich: € 57,50, Ausland: € 62,00

ISSN/Vertriebskennzeichen: ISSN 1433-8424; ZKZ B 43739
Vertrieb: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Am Baumwall 11, 20459 Hamburg, Internet: www.dpv.de
Druck: IPRESS CENTER Central Europe Plc., Nádas st. 8.; H-2600 Vác, Ungarn

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA GROUP

Deutschland:
4PLAYERS, AREAMOBILE, BUFFED, GAMESWORLD, GAMEZONE, GOLEM, LINUX-COMMUNITY, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, MAKING GAMES, N-ZONE, GAMES AKTUELL, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC GAMES MMORE, PLAY4, RASPBERRY PI GEEK, VIDEOGAMESZONE
Marquard Media Polska:
CKM.PL, KOZACZEK.PL, PAPILOT.PL, SHOPPIEGO, ZEBERKA.PL
Marquard Media Hungary:
APA, ÉVA, GYEREKLÉLEK, INSTYLE, SHOPPIEGO, JOY, MEN'S HEALTH, PLAYBOY, RUNNER'S WORLD, SHAPE

SCILL Play

DES GAMERS FETTE BEUTE

SPIELE DEINE LIEBLINGS-GAMES

WÄHLE DEINE HERAUSFORDERUNGEN

GEWINNE TOLLE PREISE

Jetzt sichern:
100 SCILL COINS

WWW.SCILLPLAY.COM /scillgame /scillgame

Jetzt kostenlos anmelden!

SCILL™ Play - Powered by 4Players. © 2020 4Players GmbH. All rights reserved
Counter-Strike und das Counter-Strike Logo sind eingetragene Warenzeichen der Valve Corporation.
SCILL ist in keiner Weise mit der Valve Corporation verbunden oder von ihr unterstützt.

SCILL Play 4PLAYERS MARQUARD MEDIA GROUP

VOLL ABRÄUMEN!

JETZT N-ZONE TESTEN

ÜBER 50 % SPAREN

NUR 13,90 EUR!

- 3 PRINT-AUSGABEN DRUCKFRISCH FREI HAUS
- 3 DIGITAL-AUSGABEN GRATIS
- 3 MONATE WERBEFREI AUF PCGAMES.DE SURFEN
- INKLUSIVE ZUGRIFF AUF FRÜHERE DIGITAL-AUSGABEN
- PLUS ATTRAKTIVE PRÄMIE

WWW.N-ZONE.DE/PROBEABO

N-ZONE-ABO? DESWEGEN!

- MEGA PREISVORTEILE
- FRÜHER BEI EUCH ALS AM KIOSK
- KOSTENLOSE ZUSTELLUNG PER POST
- KEINE AUSGABE VERPASSEN
- KEINE RISIKO, DA JEDERZEIT KÜNDBAR